

# GUNDAM

# AGE

## 【巻頭カラー】

- 006 MSラインナップ
- 018 艦艇ラインナップ
- 022 キャラクターラインナップ
- 026 ゲームオリジナルウエーブ&MS

## A.G. Worldview

### 【A.G.の世界観】

- 030 世界観設定画

## A.G. MS Review

### 【A.G.モビルスーツ全設定】

- 040 地球連邦軍・モビルスーツ開発総括
- 042 ガンダムAGE-1リーサル
- 046 ガンダムAGE-1リーサル／スバロー
- 048 ガンダムAGE-1リーサル／フラット
- 050 ガンダムAGE-2リーサル
- 053 ガンダムAGE-2リアルバレット
- 054 ガンダムAGE-2リアルバウンド
- 056 ガンダムAGE-3リーサル
- 060 ガンダムAGE-3ウォーレス／オービタル
- 061 ガンダムAGE-EX
- 064 ジェノアス
- 066 ジェノアス
- 067 ジェノアス
- 068 ジェノアス
- 069 Gエクス
- 071 Gエクス
- 072 Gエクス
- 073 アデル
- 075 アデルキーン
- 076 アデルマキ
- 077 クラッシュ
- 079 クラッシュ
- 081 地球連邦軍MS共通コピット



## Ships & World

### 【艦艇設定・美術設定】

- 122 デビュー
- 126 艦艇パローク
- 130 美術設定

## Interviews

### 【インタビュー】

- 138 監督・山口智史／シリーズ構成・日野晃博
- 144 メカニックデザイン・石川敬
- 150 ティファメカアニメーター・大塚健

## Characters

### 【キャラクター・ストーリーガイド】

- 164 フリット・キリマンダール
- 166 アム・エム・キリマンダール
- 174 キリマンダール・キリマンダール
- 180 キリマンダール・キリマンダール
- 186 全編ストーリーガイド









# AGE-1

MSラインナップ  
フリット編  
01 ~ 17



EDITED  
by

F L I T



AGE-1  
ガンダムAGE-1  
ノーマル  
GUNDAM AGE-1  
NORMAL

地球連邦軍



AGE-1  
ウェアバリエーション



AGE-1  
ウェアバリエーション



AGE-1S  
ガンダムAGE-1  
スパロー  
GUNDAM AGE-1  
SPALLOW

地球連邦軍



WMS GEX-1  
Gエグゼス  
G-EXES







U E



OVV-F  
ガフラン  
GAFRAN

U E



指揮官機

MSラインナップ  
フリット編

01 + 17



EDITED  
by

FLIT



OVV-B  
バクト  
BAGTO

U E



XVV-XC  
ゼダス  
ZEDAS

U E



XVB-XD  
ファルシア  
FARSIA



XVTH-GZ  
デファース  
DEFURSE



18 • 31

# ASEMU

ストライダー形態

AGE-2  
ガンダムAGE-2  
ノーマル  
GUNDAM AGE 2  
NORMAL

・地球還邦軍

## AGE-2 ウェアバリエーション

AGE-2DB  
ガンダムAGE-2  
ダブルバレット  
GUNDAM AGE 2  
DOUBLE BULLET

SPカラー

5. 地球運邦軍

ディーヴァカラー

ARGE-G1100  
アデル  
ADELE

WMS・GBS  
Gバウンサー  
G BOUNCER





EDITED  
by

**ASEMU**



AGE-100E  
アデルキャノン  
ADEL CANNON

地球連邦軍



ディーヴァカラー



AGE-BB90  
ジェノアスII  
GENOCICE II



ゼファード  
ランチャー装備



AGE-1F  
ガンダムAGE-1  
フラット  
GUNDAM AGE 1  
FLAT

グウェイガン



AGE-C350  
シャルドール改  
SHALDOLL  
CUSTOM



XVX-XCR  
ゼダスR  
ZEZAS R



## ウェイガン

AGE-1  
GUNDAM AGE 1 NORMALAGE-1T  
GUNDAM AGE 1 TITUSAGE-1S  
GUNDAM AGE 1 SPALLOWWMS-06X1  
G-EASRGE-0790  
GUNDASRGE-0790CW  
GEK DAELE CUSTOMCMS-0230  
GULACMS-0232  
F-XCMS-074E  
ELMESACMS-074X  
F-XCMS-088  
DEMPHRAUSCMS-087  
BRIGGL0VV-F  
GIFTMAN0VV-X  
RAGTOXVM-X0  
ZEODXVM-02  
DEFLUSEXVB-X0  
FARRIAAGE-0  
GUNDAM AGE 0 NORMALAGE-00B  
GUNDAM AGE 0 DOUBLE BULLETWMS-005  
0 FOUNRGE-01100  
PURERGE-01100C  
PURERGE-0350  
FARRIA 1 CUSTOMAGE-1F  
GUNDAM AGE 1 FLATXVV-X0F  
RAGE 1EXVM-000  
RAGE 1EXVM-X0S  
RAGE 1E0VM-0  
DORADOXVV-X0M  
RAGE 1EXVV-X0M  
RAGE 1E0VM-0  
DORADOAGE-0  
GUNDAM AGE 0 NORMALAGE-0F  
GUNDAM AGE 0 FORTRESSAGE-00  
GUNDAM AGE 0 ORTALRGE-00100C  
LANDER CUSTOMRGE-00100  
LANDERRGE-01500  
ADELE MARK IRGE-000300  
SENKOU 0 CUSTOMAGE-10  
GUNDAM AGE 1 GRANSAAGE-FX  
GUNDAM AGE FXAGE-00H  
GUNDAM AGE 0 DARK HOUND0MB-003  
SHALDOLL BODIE0MB-004  
0 EASES ACCODE0VV-0F  
DANAJINEXVC-X0C  
GINTAKA0VV-00  
0MEL0VV-00  
WROZZO0VM-100  
REGANVERXVM-000  
0MORAGXVM-000  
GUNDAM LEGISXVB-F00  
0000 FARRIA

0HRAS CUSTOM

XMB-000  
0MEL

JILBEN

XVS-000  
0URDUNXVS-000  
YASIN USAR

VAGAN GEAR BIO

BIO

XVM-000  
ゼイドラ

ZEYDRA

ウェイガン

XVM-000  
クロノス

KHROS

0VM-0  
ドルド

DORADO

ウェイガン

0VM-0  
ゼイダリス

ZEYDALUS

XVV-X0M  
ゼダスM

ZEODAS M

地球連邦軍



コアファイター



Gセプター



MSラインナップ  
キオ &  
三代目編  
32・59



EDITED  
by

KIO &  
THREE  
GENERATIONS

AGE-3

32

AGE-3  
ガンダムAGE-3  
ノーマル  
GUNDAM AGE-3  
NORMAL

地球連邦軍

AGE-3  
フェアリーション



33

AGE-3D  
ガンダムAGE-3  
オービタル  
GUNDAM AGE-3  
ORBITAL

地球連邦軍

AGE-3  
ウェアリレーション



34

AGE-3F  
ガンダムAGE-3  
フォートレス  
GUNDAM AGE-3  
FORTRESS



35

AGE-G2100  
克蘭シエ  
CLANCHE



36

AGE-G2100C  
克蘭シエ  
カスタム  
CLANCHE  
CUSTOM



AGE-1  
GUNDAM AGE 1 NORMAL

AGE-1T  
GUNDAM AGE 1 TITUS

AGE-1B  
GUNDAM AGE 1 SPALLAW

WMS-GEX1  
G EXE

RGE-G780  
DENGAGE

RGE-G790CW  
DENGAGE CUSTOM

CMS-2236  
D.A.

CMS-2232  
D.A.

CMS-574E  
ELMIDA

CMS-574X  
FERO

CMS-328  
CESPRADO

CMS-587  
SHALLOL

gvv-f  
DAYMAN

gvv-s  
BAGTO

xvv-xg  
ZEGAS

xvm-gx  
DEFLURE

xvb-xd  
PARBIA

AGE-2  
GUNDAM AGE 2 NORMAL



35

RGE-G1500  
アデルマークII  
(宇宙用)  
ADELE MARK II

34

RGE-G1500  
アデルマークII  
(地上用)  
ADELE MARK II

AGE-2S  
GUNDAM AGE 2 DOUBLE BULLET

WMS-005  
G BOUNDER

RGE-G1100  
ADELE

RGE-BB50  
DENGAGE

RGE-G1100C  
ADELE CANNON

RGE-C350  
SHALLOL CUSTOM

AGE-1F  
GUNDAM AGE 1 FLAT

xvv-xgp  
ZEGAS II

xvm-dgo  
KINGGOLD

xvm-zgo  
ZC VORSE

xvm-s  
DORADO

xvv-xcm  
ZEGAS III

xyd-dalus  
XYD DALUS

AGE-3  
GUNDAM AGE 3 NORMAL

AGE-3F  
GUNDAM AGE 3 FORTRESS

AGE-3C  
GUNDAM AGE 3 CORNER

RGE-BB100C  
DENGAGE

RGE-G2100  
LEGSCHE

RGE-G1500  
GRANSA

RGE-BB330C  
DENGAGE CUSTOM



36

AGE-1G  
ガンダムAGE-1  
グランサ  
GUNDAM AGE 1  
GRANSA

33

RGE-BB330C  
ジェノアス  
Oカスタム  
DENGAGE  
O CUSTOM

AGE-1G  
GUNDAM AGE-1 GRANSA

AGE-FX  
GUNDAM AGE-FX

AGE-20H  
GUNDAM AGE 2 DARK HOUND

BMS-003  
SHALLOL RIDGE

BMS-004  
D.E.S JACKEDDE

gvv-af  
DANAZINE

xvs-zg6  
GRIHAGA

gvw-dc  
DORAL

gvw-dc  
WROZCO

gvw-ica  
REGANWER

xvm-xbo  
RAMORAG

xvm-fco  
GUNDAM LEGIS

xvb-fnc  
PAWIN PARBIA

GRIHAGA CUSTOM

XMS-005  
THELEVA

ALDEN  
ALDEN

xva-000  
CURCOTIN

xvg-xxx  
VAGAN GEAR

VAGAN GEAR SID

SID



37

AGE-FX  
ガンダムAGE-FX  
GUNDAM AGE-FX

# AGE 2

MSラインナップ

キオ &  
三代目

32 + 59



EDITED  
by

**KIO &  
THREE  
GENERATIONS**

46

AGE-20H  
ガンダムAGE-2  
ダークハウンド  
GUNDAM AGE 2  
DARK HOUND

宇宙海賊ビシディアン



44

BMS-004  
Gエグゼス  
ジャックエッジ  
G EES  
JACKEDGE

ビウェイガン

45

BMS-003  
シャルドール  
ローグ  
SHALDOLL  
ROGUE

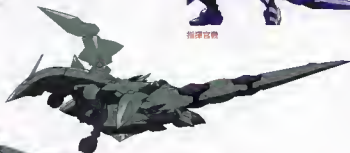


45

QVW-07  
ダナジン  
DANAZIN



指揮官機



☆ヴェイガン

AGE-1  
GUNDAM AGE 1 NORMAL

AGE-11  
GUNDAM AGE 1 TITIVS

AGE-15  
GUNDAM AGE 1 BRALLOV  
WMS-05X1  
S EYES

RGE-8700  
DENJACE

RGE-8700CW  
DENJACE CUSTOM

CMS-8530  
SALA

CMS-853Z  
ZLA

CMS-574E  
ELMEDA

CMS-574X  
XEND

CMS-355  
SEIRIUS

CMS-0/67  
SHARDOLL

GVV-7  
ZAFAN

GVV-8  
BAGTO

XVM-85  
ZEDAR

XVB-85  
FABIA

AGE-E  
GUNDAM AGE 2 NORMAL

AGE-805  
GUNDAM AGE 2 DOUBLE BLALET

WMS-085  
1 BLUNCKER

RGE-G1100  
ADELE

RGE-8550  
DENJACE S

RGE-G1100C  
ADELE CANNON

RGE-C350  
SHI-SOLX CUSTOM

AGE-1F  
GUNDAM AGE 1 FLAT

XVV-20P  
ZEDAR P

XVM-850  
ZETUKA

GVV-8  
DORADO

XVV-80M  
ZEDAR M

ZEDALLUS

AGE-3  
GUNDAM AGE 3 NORMAL

AGE-3F  
GUNDAM AGE 3 FORTRESS

AGE-30  
GUNDAM AGE 3 DRYTAL

RGE-02100C  
CANNON CUSTOM

RGE-08100  
CLATHE

RGE-G1500  
ADELE MARIU

RGE-8803C0  
GGJAGE O CUSTOM

AGE-10  
GUNDAM AGE-1 GRANSA

AGE-PX  
GUNDAM AGE-PV

AGE-SQH  
GUNDAM AGE 2 DANCE FENDU

WMS-003  
S EYES

WMS-004  
S EYES LANCEBOO

GVV-87  
ZAFAN

GVV-88  
ZAFAN

GVV-89  
ZAFAN

GVV-90  
ZAFAN

GVV-91  
ZAFAN

GVV-92  
ZAFAN

GVV-93  
ZAFAN

GVV-94  
ZAFAN

GVV-95  
ZAFAN

GVV-96  
ZAFAN

GVV-97  
ZAFAN

GVV-98  
ZAFAN

GVV-99  
ZAFAN

GVV-100  
ZAFAN

GVV-101  
ZAFAN

GVV-102  
ZAFAN

GVV-103  
ZAFAN

GVV-104  
ZAFAN

GVV-105  
ZAFAN

GVV-106  
ZAFAN

GVV-107  
ZAFAN

GVV-108  
ZAFAN

GVV-109  
ZAFAN

GVV-110  
ZAFAN

GVV-111  
ZAFAN

GVV-112  
ZAFAN

GVV-113  
ZAFAN

GVV-114  
ZAFAN

GVV-115  
ZAFAN

GVV-116  
ZAFAN

GVV-117  
ZAFAN

GVV-118  
ZAFAN

GVV-119  
ZAFAN

GVV-120  
ZAFAN

GVV-121  
ZAFAN

GVV-122  
ZAFAN

GVV-123  
ZAFAN

GVV-124  
ZAFAN

GVV-125  
ZAFAN

GVV-126  
ZAFAN

GVV-127  
ZAFAN

GVV-128  
ZAFAN

GVV-129  
ZAFAN

GVV-130  
ZAFAN

GVV-131  
ZAFAN

GVV-132  
ZAFAN

GVV-133  
ZAFAN

GVV-134  
ZAFAN

GVV-135  
ZAFAN

GVV-136  
ZAFAN

GVV-137  
ZAFAN

GVV-138  
ZAFAN

GVV-139  
ZAFAN

GVV-140  
ZAFAN

GVV-141  
ZAFAN

GVV-142  
ZAFAN

GVV-143  
ZAFAN

GVV-144  
ZAFAN

GVV-145  
ZAFAN

GVV-146  
ZAFAN

GVV-147  
ZAFAN

GVV-148  
ZAFAN

GVV-149  
ZAFAN

GVV-150  
ZAFAN

GVV-151  
ZAFAN

GVV-152  
ZAFAN

GVV-153  
ZAFAN

GVV-154  
ZAFAN

GVV-155  
ZAFAN

GVV-156  
ZAFAN

GVV-157  
ZAFAN

GVV-158  
ZAFAN

GVV-159  
ZAFAN

GVV-160  
ZAFAN

GVV-161  
ZAFAN

GVV-162  
ZAFAN

GVV-163  
ZAFAN

GVV-164  
ZAFAN

GVV-165  
ZAFAN

GVV-166  
ZAFAN

GVV-167  
ZAFAN

GVV-168  
ZAFAN

GVV-169  
ZAFAN

GVV-170  
ZAFAN

GVV-171  
ZAFAN

GVV-172  
ZAFAN

GVV-173  
ZAFAN

GVV-174  
ZAFAN

GVV-175  
ZAFAN

GVV-176  
ZAFAN

GVV-177  
ZAFAN

GVV-178  
ZAFAN

GVV-179  
ZAFAN

GVV-180  
ZAFAN

GVV-181  
ZAFAN

GVV-182  
ZAFAN

GVV-183  
ZAFAN

GVV-184  
ZAFAN

GVV-185  
ZAFAN

GVV-186  
ZAFAN

GVV-187  
ZAFAN

GVV-188  
ZAFAN

GVV-189  
ZAFAN

GVV-190  
ZAFAN

GVV-191  
ZAFAN

GVV-192  
ZAFAN

GVV-193  
ZAFAN

GVV-194  
ZAFAN

GVV-195  
ZAFAN

GVV-196  
ZAFAN

GVV-197  
ZAFAN

GVV-198  
ZAFAN

GVV-199  
ZAFAN

GVV-200  
ZAFAN

GVV-201  
ZAFAN

GVV-202  
ZAFAN

GVV-203  
ZAFAN

GVV-204  
ZAFAN

GVV-205  
ZAFAN

GVV-206  
ZAFAN

GVV-207  
ZAFAN

GVV-208  
ZAFAN

GVV-209  
ZAFAN

GVV-210  
ZAFAN

GVV-211  
ZAFAN

GVV-212  
ZAFAN

GVV-213  
ZAFAN

GVV-214  
ZAFAN

GVV-215  
ZAFAN

GVV-216  
ZAFAN

GVV-217  
ZAFAN

GVV-218  
ZAFAN

GVV-219  
ZAFAN

GVV-220  
ZAFAN

GVV-221  
ZAFAN

GVV-222  
ZAFAN

GVV-223  
ZAFAN

GVV-224  
ZAFAN

GVV-225  
ZAFAN

GVV-226  
ZAFAN

GVV-227  
ZAFAN

GVV-228  
ZAFAN

GVV-229  
ZAFAN

GVV-230  
ZAFAN

GVV-231  
ZAFAN

GVV-232  
ZAFAN

GVV-233  
ZAFAN

GVV-234  
ZAFAN

GVV-235  
ZAFAN

GVV-236  
ZAFAN

GVV-237  
ZAFAN

GVV-238  
ZAFAN

GVV-239  
ZAFAN

GVV-240  
ZAFAN

GVV-241  
ZAFAN

GVV-242  
ZAFAN

GVV-243  
ZAFAN

GVV-244  
ZAFAN

GVV-245  
ZAFAN

GVV-246  
ZAFAN

GVV-247  
ZAFAN

GVV-248  
ZAFAN

GVV-249  
ZAFAN

GVV-250  
ZAFAN

GVV-251  
ZAFAN

GVV-252  
ZAFAN

GVV-253  
ZAFAN

GVV-254  
ZAFAN

GVV-255  
ZAFAN

GVV-256  
ZAFAN

GVV-257  
ZAFAN

GVV-258  
ZAFAN

GVV-259  
ZAFAN

GVV-260  
ZAFAN

GVV-261  
ZAFAN

GVV-262  
ZAFAN

GVV-263  
ZAFAN

GVV-264  
ZAFAN

GVV-265  
ZAFAN

GVV-266  
ZAFAN

GVV-267  
ZAFAN

GVV-268  
ZAFAN

GVV-269  
ZAFAN

GVV-270  
ZAFAN

GVV-271  
ZAFAN

GVV-272  
ZAFAN

GVV-273  
ZAFAN

GVV-274  
ZAFAN

GVV-275  
ZAFAN

GVV-276  
ZAFAN

GVV-277  
ZAFAN

GVV-278  
ZAFAN

GVV-279  
ZAFAN

GVV-280  
ZAFAN

GVV-281  
ZAFAN

GVV-282  
ZAFAN

GVV-283  
ZAFAN

GVV-284  
ZAFAN

GVV-285  
ZAFAN

GVV-286  
ZAFAN

GVV-287  
ZAFAN

GVV-288  
ZAFAN

GVV-289  
ZAFAN

GVV-290  
ZAFAN

GVV-291  
ZAFAN

GVV-292  
ZAFAN

GVV-293  
ZAFAN

GVV-294  
ZAFAN

GVV-295  
ZAFAN

GVV-296  
ZAFAN

GVV-297  
ZAFAN

GVV-298  
ZAFAN

GVV





EDITED  
by

**KIO &  
THREE  
GENERATIONS**



87

xvm-fzc  
ガンダムレギルス  
GUNDAM LEGIUS

☆ヴェイガン

**xvm-fzc**



88

ギラーガ改  
GIPSY MEOW  
CUSTOM

☆ヴェイガン



89

xvb-fnb  
フーン  
ファルシア  
FAWN  
FARSIA

☆ヴェイガン



90

ジルスベイン  
JILSTEIN

☆ヴェイガン



91

xms-005  
ティエルヴァ  
THRICEVA

☆ヴェイガン

テスト用MS

## ≡ ヴェイガン

ADE-1  
GUNDAM AGE 1 NORMALADE-1T  
GUNDAM AGE 1 TITLEAGE-19  
GUNDAM AGE 1 SPALLOWWBS-06X1  
0 EARSRGE-8780  
SENJICERGE-8790CW  
SENGAGE CUSTOMCMS-2238  
GALACMS-223Z  
ZLACMS-2746  
ELMECACMS-274X  
XAOCMS-328  
DESPERADOCMS-2/57  
SPALLDVV-F  
DANAFANDVV-8  
BADTCXVY-20  
ZECLASXVM-92  
DEFURGEXVB-28  
FINDS

AGE-9

GUNDAM AGE-9 NORMAL

AGE-208  
GUNDAM AGE 2 DOUBLE BULLETWMS-088  
C BLUNDERRGE-01100  
AGELERGE-8890  
SENJICERGE-01100C  
AGELE CANNONRGE-0360  
SHALDOLL CUSTOMADE-1F  
GUNDAM AGE 1 FLATXVY-20P  
ZECLAS HXVM-92  
DEFURGEXVM-290  
ZE CLASDVM-8  
DORADOXVY-20M  
ZECLAS MXVY-20M  
ZECLAS MADE-3  
GUNDAM AGE 3 NORMALADE-3P  
GUNDAM AGE-3 FORTRESSADE-30  
GUNDAM AGE 3 ORBITALRGE-02100C  
L VANGUARD CUSTOMRGE-02100  
L VANGUARDRGE-01800  
AGELE MARK3RGE-8883CO  
SENJICE 1 CUSTOMADE-19  
GUNDAM AGE 1 GRANEAADE-FX  
GUNDAM AGE FXAGE-20M  
GUNDAM AGE 2 DARK HOUNDSMS-003  
SHALDOLL ROGUESMS-004  
E KEEPER JACKEDGEDVV-af  
DANAFANXVY-290  
SHITALADVM-60  
DORADODVM-60  
DORADOXVM-120  
SHALDOLL ROGUEXVB-160  
SHALDOLL ROGUE

SHIRAGA CUSTOM

AGE-005  
TOKUYA

JULISSIN

XVB-800  
SHALDOLL ROGUEXVB-XXX  
SHALDOLL ROGUE

VAGAN GEAR BID

BID

XVQ-XXX  
ヴェイガンギア  
VAGAN GEAR

ヴェイガン

XVX-000  
グルドリン  
GURDOLINヴェイガンギア・シド  
VAGAN GEAR BID

≡ EXA-08の守護者

シド  
BID



# ディーヴァ

A.G.115年頃の地球連邦軍の  
最新鋭艦。MS運用能力も高  
い。A.G.160年代まで、半世  
紀にわたって運用が続けられ  
ている。



A.G.艦船  
ラインナップ  
01 ~ 12

## Battle Ship



# ディーヴァ強弩砲降形艦

ディーヴァがAGEシステム  
の力により生まれ変わった姿。  
強力なフォトンブラステ  
ャノンも運用可能。



# アマデウス

A.G.160年代の地球連邦軍の  
旗艦。ディーヴァよりも大型  
で火力も強い。







# ダーウィン級宇宙戦艦

ディープコアより以前から設置している主力艦。ディープコア試行後も長く地球連邦軍の主力として使用された。



# 連邦軍新型戦艦

A.G.160年代以降に地球連邦軍に配備された新鋭艦。ディープコアの設計思想を受け継ぎながら、よりコンパクトな艦体で、臨機応変として活躍する。



# ディープコア級

ディープコアは、同型艦が多く建造されており、A.G.160年代でも第一線艦として活躍している。

ディープコア級①



ディープコア級②



ディープコア級  
(強襲型戦艦)





### ザラム艦とエウパ艦

コロニー「ファーステン」内で戦争を続けるザラムとエウパの艦隊。共に地球連邦軍の主力艦同様、上下二層式の双胴構造を有する。このレイアウトは「鋼の絆条約」以前の艦艇の設計のからしれない。

ザラム艦



エウパ艦



### その他の陣営



### 海賊船バロノーク

海賊ベンディアンに所有する海賊船。もとは地球連邦軍の軍艦であり、ディーワアとも共通点が多い。ブレイジンから奪取した「見入るる像」も搭載されている。



### その他の陣営



### マドーナ・ファクトリーシップ

マドーナ工業が所有する工場船。その全長は24にも達し、内部にMS工場を持つだけでなくドック艦としても活躍する。





## ファ・メナス

ヴェイガンの巨大母艦で、その全長は1kmを超える。戦艦の姿が確認されており、ファ・メナスはゼハートの産卵産で



ファ・ボーゼ

## ヴェイガン



## ヴェイガン戦艦

巨大母艦の船体の一部でもあるヴェイガンの戦艦艦。火力、防御力とも高いレベルを持っている。



## ☆ヴェイガン



## 新製戦闘艦

AQ 186 年頃に完成化されたと思われる新製戦闘艦。装のある形状からも分かる通り、大気圏内での戦闘も可能だ。様々なバリエーションがあり、バーゼンカラーのようなものがあるようだ。



ファ・ゼウス

ファ・ザード

ファ・ガンタ



マリナ  
アスノ

コリン  
ルジエル

バルガス・  
ダイソン

ティカ・  
ガンヘイル

エミリー・  
アモンド



エドワード・  
オタウ

オネット・  
コーリー

ウォルト・  
ベット

イーノ・  
レジン

アダム・  
ティネル

ラーガン・  
ドレイス

ミレス・  
アロイ

フリット・  
アスノ

ウルフ・  
エニアクル

グルーデック・  
エイノア



アロベル・  
ゾイ

デニル・  
ガレット

ギョーラ・  
ゾイ

リリア

イウエック・  
ブライア

ララバーリ・  
マドーナ

ムクレッド・  
マドーナ

ストラー・  
グアバラン

ディアン・  
フォンロイド

ヘンドリック・  
ブルザー



アルガック・  
バーミングス

ヤーク・  
ドレ

ラクトの部下

ラクト  
エルファメル

ドンの部下

ドン  
ボヤージ





ユニア・アスノ

エミリー・アスノ

バルガス・タイソン

ロマリ・ストーン

フリット・アスノ



イリシャ・ムライ

ウィルナ・ジャンスティ

オディン・ブラン

アラン・ライトニー

エル・トニズ

ウルフ・エニアクル

ミレース・アロイ

アセム・アスノ

ロッド・アプス

マシル・ボイド

シャーウィー・ベルトン



フロイ・オルフェノア

グルーデック・エイノア

フレデリック・アルグレアス

レミ・ルース

ディカ・ガンヘイル

オブライト・ローレン

マックス・ハートウェイ

アリーウ・ガンヘイル



セハート・ガレット

アラベル・ゾイ

ダズ・ローデン

デシル・ガレット

ジョセ・マリス

ハンス・ルージ

ロディ・マッドーナ

ララバーリ・マッドーナ

ムクレド・マッドーナ



テクノロン  
事務部長

イゴール・  
エバンス

ゼル・  
ブランド

レッチー・  
アドネル

キッド・  
カーン

レオ・  
ルイス

ザファール・  
ログ

ミンチン・  
レイデン

グリーン・  
ライズ

ドール・フロスト

メデル・ゼント



ウェンディ・  
ハーザ

ユノア・  
アスノ

ロマリ・  
アスノ

グセム・  
アスノ

エミリー・  
アスノ

フリット・  
アスノ



キャラクター  
ラインナップ  
キオ編  
三代目  
Episode  
29 + 49

Part 3 & 4  
**KIO &  
THE  
GENERATIONS**



カール・  
ドーンソン

オットー・  
バンタ

エイラ・  
ローズ

ウォン・  
カストロフ

イールン・  
シェロウ

アリー・  
レン

ナトーラ・  
エイナス

キオ・  
アスノ

レブルス・  
ラモット

ケイン・  
ロイス

ロジャー・  
ミズ



ユク

タク

ルッカ

ラゴバリー・  
マートン

ロディ・  
マートン

ウットピット・  
ガンヘイル

シャナルア・  
マレン

オプライト・  
ローレイン

ジョナサン・  
キスタブ

デレク・  
ジャックロウ

セリック・  
アビス



バロノークブリッジクルー

ロスト  
ロウラン幹部

アンディ・  
ドレイムス

フレデリック  
アルクレアス



ダレスト  
グーン

レイル  
ライト

フラム  
アラ

ザナルド・  
ペイハート

ラドック  
ホーン



ヴェイガン  
下士官

ヴェイガン  
士官

ヴェイガン  
司令

ドレーヌ・  
イゼルカント

ゼハート  
ガレット

フェザール・  
イゼルカント

キャプテン・  
アングラッソ



ティーン・  
アノン

ルウ・  
アノン

セラ・  
キンス

ファルク・  
オクラムド

アローン・  
シモンズ

ジラード (レイナ)・  
スプリガン

ゴドム  
タイナム

デモン・  
ラーズ

グラット  
オットー

# AGE-1

AGE-1  
ベシゼルガ

「ビームティスクロッド」が  
メイン武器の近接制敵型。



AGE-1  
ソーチア

近刀剣「レベルトブレード」  
と専用シールドを備えた騎士  
のようなフォルム。



# GAME Original

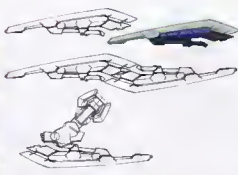
## ゲームオリジナル ウェア&MS

PSP 用ゲーム「機動戦士ガンダム AGE エンバース  
アウセル / コズミックドライブ」で描かれたオリジ  
ナルウェア&MS。海老川兼武氏、石塚純義氏の  
オリジナル画風とともに紹介（オリジナル武器は海老  
川兼武氏と高塚敏明氏によるもの）。劇中のMSとは  
異なる新たなMSの魅力がここにある。

# AGE-1

AGE-1  
レイザー

大型の剣「レイザーブレイド」  
を装備した格闘タイプ。



AGE-1  
マギナ

魔法使いを思わせる外観が特  
徴。ビームライフル「ロッド  
ランス」を装備。



# AGE-1

AGE-1  
ウオーゼス

ビームを反射させる「ミラ  
シールド」を装備。「ウォー  
ナックル」で敵を攻撃する。



AGE-1  
ゴリアテ

壁崩しバリを装備する動物タ  
イプ。「ゴリアテブロー」を  
放つ。



AGE-1  
ガンデッド

大型砲「ギガントブラスター」  
を右腕に。エネルギー加農砲  
を左腕に備える。



# AGE-1

AGE-1  
スタークス

全身にブースターを備えた突  
撃タイプ。「ルートレイバ  
ランス」を装備。



AGE-1  
パトラン

腕部分にファンネルを装備し  
た遠隔攻撃型。



AGE-1  
エアリエス

機動性重視タイプ。全身の羽  
のようなパーツは近接戦闘の  
ブレード。



# AGE-1

AGE-1  
グレイダス

本家のMSのパーツを使用し  
ているが、実は強力なウェア。



AGE-1  
ブロッガ

機動性と格闘戦能力を両立さ  
せた。「ド・スナックル」で  
必殺の一撃を放つ。



AGE-1  
ビークス

昆虫のデータに着想。機動  
専用武器マシンガン「スプレ  
ッドマシンガン」を装備。





## AGE-2

AGE-2  
ツンツウ

侍のような姿の近接型。専用武器「ツンツウブレード」は両手装備時の姿だ。



AGE-2  
アルティメス

攻撃能力を強化。高エネルギー粒子砲「アルティメス・ロングレンジライフル」を装備する。



## AGE-2

AGE-2  
ガーディア

巨大アームと腕部ユニットを装備した近接戦闘タイプ。



AGE-2  
ジャック

攻撃力を高めるプラズマフィールドを周回可能。「ジャックランス」を装備。



## AGE-2

AGE-2  
ダブルブレイド

両腕部に「ワイヤーサーズ」を装備し近接型。脚部にヒートシートも備える。



AGE-2  
アマテラス

針ビーム用の特殊な走行を装備する。専用ビームライフルは「ブライライザー」。



AGE-2  
ジャーク

両腕にエネルギーレーザー加速機。大口径ビーム砲「アークライトキャノン」を備えた射撃型。



## AGE-2

AGE-2  
ガイスト

ヴェイガン技術を取り入れたウェポン・シールドブレードの「ニメディクス」を装備。



AGE-2  
ヴァイス

攻撃的なバインダーを備える近接型。先鋒に「デッドリーキャノン」を装備。



AGE-2  
シエルグ

両腕に巨大なウェルバインダーを装備。拡張フィールドを展開することも可能。



## AGE-2

AGE-2  
ウォルフ

両腕に騒音を抑える巨大なクロニユニットを装備した近接タイプ。



AGE-2  
フェニクス

不死鳥を思わせるファルムを持つ。ファルムを操縦し、遠隔攻撃が可能。



AGE-2  
セリフ

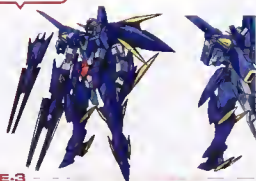
両腕に大型ウィングを備えた近接型。攻撃は「フライビットマシンガン」。



## AGE-3

AGE-3  
ザメルガ

サメを思わせるフォルムを持つ 専用  
武器は「ギルト・ブレイバー」。



AGE-3  
タンダラム

両肩の格闘兵器「ダゴンハンマー」を  
駆使して戦う近接格闘型。



## AGE-3

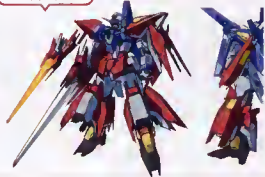
AGE-3  
ラグナ

宇宙戦用の遠隔攻撃  
型。肩にファンネル  
コンテナを備える。



AGE-3  
グリスフト

最終甲を備え、ヒートランス「シグマ  
ランス・ホーン」での攻撃を得意とする。



## VAGAN

グルード

脚部をブースター化した準機  
動型。武器は遠距離攻撃型に特  
化している。



ディエルガ

支援用の機体で、戦術がメイ  
ンというよりは多様な作戦に  
対応する。



アビゲル

バクトに似た機体だが、こ  
ちらは遠距離攻撃に特化したタ  
イプ。



## VAGAN

名称不明

ドクト系列の量産タイプ MS  
で零戦ムナを装備。  
(本機はゲームには未登場)



ウィグル

クロノスの試作型。量産機キ  
ャノン「ウィグルキャノン」  
を装備する。



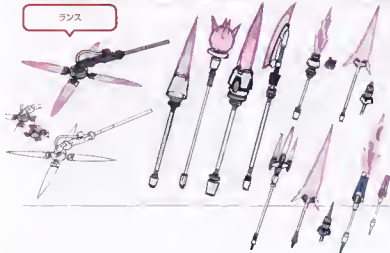
エゴス

スリムなシルエットが特徴的。  
様々な戦術に対応するバラン  
ス型。

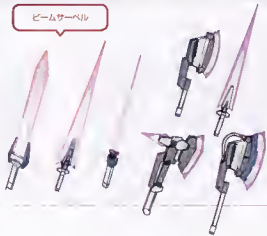


## WEAPON

ランス



ビームサーベル



# WEAPON

二刀流



両手剣



# WEAPON

ヒート系片手剣



ヒート系両手剣



# WEAPON

ビームマシンガン



ビームハンマー



# WEAPON

ビームライフル



ビームバズーカ



実弾ライフル



# WEAPON

両手銃



実弾二丁銃



ビーム二丁バズーカ



# WEAPON

実弾マシンガン



実弾バズーカ



二丁バズーカ



# 世界観設定対談

A.G.を深く知るために

「機動戦士ガンダム A.G.E.」には、

本編では描かれることのなかった世界設定のアイデアが多く存在する。

それらはあくまで各スタッフ陣の中にある

アイデアに過ぎないものだが、

「A.G.E.」の世界を築き上げるために、

非常に興味深いヒントにあふれている。

ここでは特別に、

作品のブレインとなった各スタッフが

A.G.をどのような世界ととらえていたかを

語っていただきたいと思う。

なお、対談上で語られる内容は

厳密には公式設定ではなく、

またすでに他媒体で公開されている情報と

異なる部分も多い、

アイディアレベルのものであることを

理解していただきたい。

## 参加者

白土晴一（シリーズ構成総括）  
兵頭一歩（シリーズ構成総括）  
海老川義武（メカニックデザイン）  
石塚純哉（メカニックデザイン）  
寺岡賢司（メカニックデザイン）  
馬場俊明（パンダイネビ監修）

## 技術をリセットした「銀の杯条約」

——「銀の杯条約」の最終締結で、A.G.が始まったんでしょか？

白土 その前にも段階的に様々な出来事があったと考えるのが自然でしょうね。決して1つの条文で

できているわけではなく、本当は

「銀の杯条約群」ぐらいのイメージ

です。その最終合意が行われた

のがA.G.元年ぐらいではないで

しょうか。条約なんて後からいく

らでも加盟できるわけだし。

寺岡 大国がほぼすべて署名した

段階で、A.G.元年なんでしょうね。

条約では、おそらく一般生活とか

商業面にはまったく関わりのない

核兵器や細菌兵器のようなものを

止めるというのが基本でしょう。

白土 その中にもMSに関連する

条約も入っていて、段階的に制限

がかけられていったという。とはい

え抜けば直はいくらでもあったで

しょう。

——だからこそ、ある程度MS技

術は残されてるわけですね。

白土 一応戦争の技術をひそかに

継承していた人たちがMS鍛冶

スポートやセキュリティの分野で

継承していった人たちは工房とい

う区分でいいこう、ということにな

りましたね。

寺岡 ただ、このあたりは条約が

曖昧で、不文律があったんだらう。

——たしかに、マッドーナ工房は

スポーツ用……というだけではな

かった感じはしますね。

寺岡 マッドーナ工房は上手く逃

げたんでしょ。民間製品を作ると

いう名目において、あの会社は技

術を高めていったんで、非常に上

手くやっっている。でもやっぱり大

事なコアの部分は、銀の杯条約で

すつ飛んでいったんで、そこは企業

努力が必要だったということでは

しょう。

——マッドーナ以外の工房も稼働

しているんじゃないか？

馬場 具体的な名前前は出していま

せんが、他にもあるというイメ

ジです。

寺岡 ヴェイガン戦争が起こった

ことで、「銀の杯条約」はほぼ破

棄状態だったかもしれない。ちよ

うど本編冒頭は、技術が後進した

時代代だと思っ。それで、

あれだけコロナも作って、戦争

なんて知らないよっていう状態。

星のことは忘れてしまっている。

UEが攻めてくる前は、それこそ

個人レベルでMSを所有できたリ

する時代ですからね。それが物語

の後半になって、火星の技術を得

たことによって、銀の杯条約以前

の時代に戻りかけている状態って

いうイメージ。

MSは、コロナー国家戦争時代の

モンキーモデルではあるんですが、

それでも軍用のジェノアスより性

能は高いんです。

兵頭 AGE-1が出てきたこと

で、はじめてザラムとエウバに勝

てる機体になっているということ

ですからね。一方でヴェイガン側

は旧世代のデータに基にMSを作

っているわけですから、ジェノア

スでは対抗できないという。

——条約では、MS技術はすべて

は封印されている印象でした。

寺岡 MSの技術には金属や素材

制御系も含まれているのでしょから

民間で使えるものは抜け道があ

ったんでしょ。それによって

MS関連技術が封印されても、民

間人に影響なかった。人々は「こ

のくらの不便な受け入れた方

がいいよ」っていう雰囲気にはな



## 「機動戦士ガンダム AGE」 年表

### ※ A.G. (Advanced Generation) 以前

「鋼の約束」によって意図的に記録が隠れたにされた時代。人間は宇宙にまで進出し、コロニーなどを建設した。神話レベルの口伝で、MSが存在していたことが伝えられる。

### ○ A.G. 以前

コロニー国家誕生。だが、なれ人口問題と資源問題は解決しておらず、マーズ・レイ計画を推進。秘密裏に火星への移住計画が開始される。

### ○ A.G. 以前

コロニー国家が誕生するが、コロニー国家間戦争勃発。人類が「ザラム連合」と「エウパトリア」の2大勢力に分かれ、大規模な戦争を繰り出し、約50年にわたって、8度の戦争が勃発したという。

### ○ A.G. 元年

戦争が終結。鋼の約束が結ばれ、新紀元元年を迎え、戦争に関する一切のデータが抹消される。なお、戦争終結にはアスノ家が関与したガンダムの伝説があったと伝えられる。以後、MS製造やMS開発者の間で、「救世主ガンダム」の伝説が語り継がれる。戦争終結により、アスノ家はMS開発の第一歩から離れた。

### ○ A.G. 80年代

フェザール・イセルカントがEXA-DBを発見。一部のデータ確保に成功する。

### ○ A.G. 101

突如と襲来した謎の敵UEによって、スペースコロニー「エンジェル」が破壊される。この事件は後に「天使の日」と呼ばれる。この事件によって地球連邦軍が復活。しかし条約によって旧国家戦争時代の技術は失われており、連邦軍に配備されたのは条約に適合したMSを改造改良したもので、UEのMSには勝てなかった。以後、UEによる優勢的なコロニー攻撃が開始される。

### ○ A.G. 108

スペースコロニー「オーヴァン」が、UEによって襲撃される。マリナ・アスノから、アスノ家が持ったMS製造のデータが内通されたAGEデバイスがフリットに手渡される。フリット、スペースコロニー「ノーラ」へ移住。

### ○ A.G. 115

スペースコロニー「ノーラ」が、UEによって襲撃される。ガンダム AGE-1 起動。ウェイガンが拠点としていた半戦雲艦「パンパ」をディーン・ヴァグが撃破して襲撃。UEの正体が、かつて行われた火星移住計画の失敗。ウェイガンと関係する。後にこの戦いは「コウノ」通称戦と呼ばれる。

### ○ A.G. 123

フリット、エミリーと結婚。アセム・アスノ誕生。

### ○ A.G. 126

コノア・アスノ誕生。

### ○ A.G. 140

スペースコロニー「トリディア」にウェイガン襲撃。アセムは、ガンダム AGE-1 を乗りこ、これと戦う。

### ○ A.G. 141

アセムは高校卒業後、地球連邦軍に入隊。ガンダム AGE-2 を乗りこ、ダウネス地下結晶などで活躍。同年に発生したスペースコロニー「ノトラム」の攻防戦は、後に「勇気の日」と呼ばれる。

### ○ A.G. 142

アセム、特務機隊長に昇進。

### ○ A.G. 145

アセム、ロマリと結婚。

### ○ A.G. 151

キキ・アスノ誕生。だが同年、アセムはこの任務を機嫌に軍を退任しようと考えていた消息不明戦の機嫌中、シンドの襲撃を受け行方不明に。宇宙海賊ビシディアンに救出され、宇宙海賊に加入。

### ○ A.G. 164

ウェイガンの推進者、フェザール・イセルカントが軍政を告発。地球に潜伏したウェイガンが行動を開始。それはキキたちが暮らすオリバー・ノーツにまで及んだ。フリットは、ガンダム AGE-3 を起動させ、キキとともにこれを撃退する。以後、ウェイガンとの戦闘が激化するが、キキらの活躍によって戦争は終結。

### ○ A.G. 201

AGE システムと EXA-DB によって開発された「イヴァース・システム」により、「マーズレイ」の強化に成功。

「鋼の約束」以前には、アスノ家のようなMS製造の名家がたまたまあったのでしょうか？  
馬場：鋼の約束以前にはMS製造は権威化されていて、アスノ家も国家の命令を受けて、代々ガンダムを作っていた一族であった。ただ鋼の約束によって兵器を全部捨てないといけないと決まった時に、AGEデバイスに重要なデータを入れて隠していた……という感じですね。

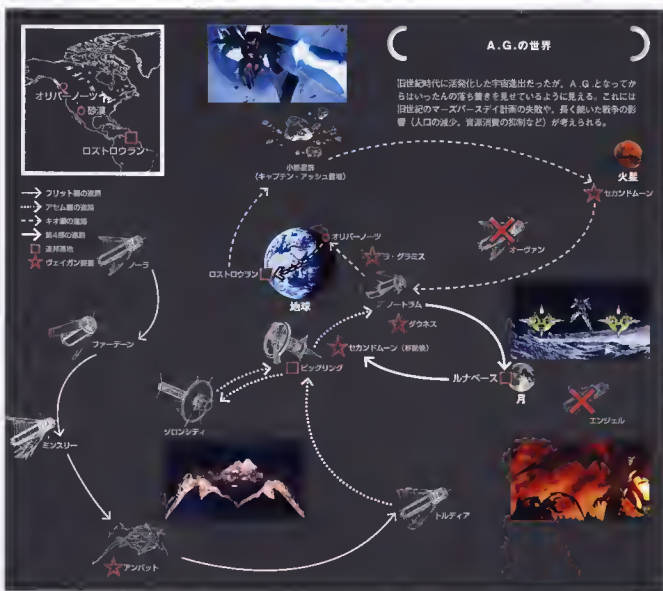
— それだけの歴史を抹消してしまふのは相当なことですね。  
寺岡：改ざんされたんでしょうね。それだけの技術があった時代なわけですから、映像も情報も1000年ぐらいも全部残っているはず

なので、相当な情報統制があったと考えるのが自然でしょう。  
白土：おそろい鋼の約束が機嫌のようないものがあって、すごく権力があつたのかと。(笑)。  
— それは地球連邦と考えられるんでしょうか？  
寺岡：地球連邦を作るにあたって、そういう組織があつたと思えるのが自然でしょうね。  
— MSの動力源には、どのようなものを想定していましたか？  
寺岡：本編には出てきませんでしたが、すごく強力な電池……プラズマ流体システムを想定していました。プラズマ加工したヘリウムなり、水素なりを加えて、それを充電するというものです。あれだ

けの大きさのMSを、ほとんど無給油で長時間動かさなきゃいけないわけですから、すごいバッテリーを作らなきゃいけないわけなんです。もうすごいバッテリーって、なんだろうって考えたんですけど、プラズマバッテリーかな。基本的にジェネレーターは積んでおらず、バッテリーで賄うということ。だから非常に強力なものが必要ですね。  
白土：少なくとも、動力源のようないイメージはなかったですね。  
寺岡：一方でウェイガン側が搭載しているものは、プラズマの圧縮率が高く、高エネルギーを扱えるという考えでした。連邦軍はそもそも圧縮率が低いというが、圧縮

すでできない状態という。  
白土：ウェイガン側の動力源は、UEの圧縮率と動力源の高出力というイメージでしたね。  
寺岡：またウェイガン側のMSは、羽全体がプラズマ加工用になっていて、サイズが大きい羽がついていて、局地戦闘型な感じがして、羽が小さくなくて……というイメージですね。これはウェイガンのMSの羽を見て、フィードバックした設定ですね。  
— その設定はウェイガンMSの差がイメージしやすいですね。  
寺岡：もともとウェイガン側は、単機で長距離を移動しないといけないMSですから、ちよつとヘン

テクなんですけどプラズママスター・エンジンといいますが、星間物質と一緒に加速してしまおうというものです。だから青い火がちょつと出ているように見える。おそらくガンダムよりも、相当効率のいいエンジンを搭載していたんだろうなと思いますね。  
— ガンダムもAGE-1の段階ですと、ガンダムのほうがMSとして、まだ洗練されていたような感じがしないですか？  
白土：運用の違いもあって、単純に比べられない部分もあります。ウェイガンはMS単体で長距離移動しつつ、さらに艦隊も同行しなければなりませんから。  
寺岡：いわば空母から航空戦力を



展開するヴェイガンと、局地戦用であるガンダムとは求められる性能が違ったとは思いますが。アタックカーとファイターの違いという感じかもしれません。

**白土** U.E時代のヴェイガンに関しては、ゲリラ的にやってきて暴れて帰る……という戦術行動以外には行わないので、その点に特化している。一方で連邦軍側は性能差はあるにせよ、バックアップ体制がある中で動いているという違いもある。

**兵頭** フリット編の時代は、イゼルカントが人類を試している段階で、ガフランを送り込んだりコロニーを破壊しようというよりも、「こうやって襲われたら、今の地球圏の人間はどう対応するか」ということが目的でしたからね。本気で攻撃しようと思えば、コロニーデストロイヤーのようなものがあるわけ。そういう計画が背景にあるわけですから、（大戦初期にコロニーを襲撃していたときの）ガフランなどは、コロニーを落とすという目的で使われているわけではなかったんですよ。

——そもそもガフランという機体が、長距離航行とゲリラ戦特化型という考え方もできるわけですね。**白土** あの戦争は意外と総力戦がないんですよ（笑）。イゼルカントが言う「人類が高度化するかどうか」という視点で動いているだけですから、戦略とか戦術などはあまりない。戦略が一貫している

なくても、思想は一貫しているわけです。

**ガンダムとフリットが連邦にもたらしたもの**

——ヴェイガン側M.S.の特殊性が際立つ一方で、ガンダムにはどんな優位性があるというのをイメージされていませんか？

**馬場** これはイデアレベルではあるんですが、おそらくEXA・D.Bの中に入っている銀の杯条約以前のデータと、フリットがお母さんからもつたA.G.E.デバイスの中のデータは、結構近いものだったんじゃないかと。それだけにアスノ家はガンダムという特別なM.S.を作ることができたと思うんです。

**海老川** A.G.E.をデザインしたときは、三位一体……3形態併せ持つことがガンダムの優位性だったんですね。これは兵頭さんと話していたときに出了たアイディアなんです。ガンダムのウエアシス・テムは、メンテナンス性を向上させるためにあのようなシステムになっているところを、A.G.E.システムが敵のデータを解析して通したウエアを作るとして……ある意味逆転の発想で進化してきた、という考え方もあるんじゃないかと。またウエア1つ1つにジェネレーターを搭載していることで、単純にジェノアスよりもパワーがあるというイメージでしたね。

コロナー1 要基配置図

地球

モンスリー  
シリコンシティ

月

L1 ノーア アサバット

L2

L3 エンジェル  
オーグワフ

L4 トルディア

L5 ファーデーン

ビッグリング  
(地球から5500km、西向き)

ノートラム  
(地球から55000km)

本題 一月のラグランジュポイントと12 海賊ピナティーンのアイツ

地球連邦政府と地球連邦軍

神速隊は一夜がかり、望の峰の麓を機に結成された。数戦は軍を保有していたが、ウエイガンによる「天使の降臨」により再び再編成された。さらに望の峰の麓について兵士の技術が磨かれていく。ウエイガン戦争開始初期は、UEHに対峙する戦力はなかった。その背景には、UEHの資金を隠匿していないという危機意識の希薄、また「慣行する祖述」としての保守的な考えも影響している。また、上層部はUEHの正体、マーズハイブ計画の来歴を知らない方々も揃っている。情報操作によって、真実をもみ消す。フラットが副司令官に就任後は、庫裏を拠点として大規模な黒幕が行われ、大艦に軍備が搭載されるに至った。改変が実施されたフラットはフリットは再評価してまためた。その後はウエイガンとの内通関係は存在し、ウエイガンの地味侵襲にあらずともウエイガンと内通するといわれる。



ヴェイガン

スペースステイ計画によって火星移住を行った人々の実態、連邦政府から一方的な計画の破壊を突撃つけたが、子孫たちは歴史より環境で人生を証げ、ヴェイガンと自己国家を築きあげた。だが、いまはマーズレールの影響による大規模な多量の連邦政府の計画失敗から約20年が経過しているが、いまは地球への思い入れの強さを抜き、地球連邦の人間を「地球派」と呼んでいる。地球とは異なる、物質の乏しい環境からリサイクルが普通であり、無駄のない生活を心がけていると考えられる。そのため、服装は土地を無駄なく使える利便のものや出立である。一方で、火星軌道に浮かぶ宇宙カモーンにはじめ、EXA-OBからフィードバックされた高い技術をもっていることも特徴。



士 AG システムは進化と言  
過者生存 つまみ適応力が高いとい  
う表現をしてみたい。状況  
に合わせての対応が強い。だから  
戦場におけるサバイビリティが  
とても高いんじゃないかと。それ  
こそがウェアラブルであり AG  
E システムの優位性なんだらうな  
と思います。

**兵衛** だからこそ AG E システム  
はガンダム本体を組み込まれてい  
ることに意味があわけてです。単  
純に強くなるというよりは、そ  
う場に適合して変わっていくとい  
う。ガンダムが後述連邦の重産業機  
の根幹を成していることになりました  
が、どのような存在を継承して量  
産機が作られたか気がになります

白土 連邦軍側の前哨は、UーEとい  
たような敵は存在しないというこ  
とがたかたねそうこそ本気の「軍  
用」用MSガンダムが作られたわ  
けだと思うんだ。まあ、AG Eビ  
ッドというんだ。そこらで外視  
て採算が合うかどうか、一度外視  
てみるのでもすかね。そこらで  
ある程度スペースを落して、量  
産も結構に入ったと思うんですが  
こも結構大変だったのではない  
かと思います。

兵頭 アテム編のあたりで、よう  
やアデルが量産化されているの  
で、結構、時間がかかっています  
よね。それまではジェーアス系と  
シャルドー1系で支えたいといけ  
なかつた。

「MSSの速いは、やっぱり設計の影響が大きいかな。今までが、一番だったと思うんです。今までは、MSSの速いは、やっぱり設計の影響が大きいかな。今までが、一番だったと思うんです。今までは、MSSの速いは、やっぱり設計の影響が大きいかな。今までが、一番だったと思うんです。」

「WEIゲイガン側は利根なことを差込んでいましたから、単純にその差がないだ」という解釈が一審安部というWEIゲイガンも随時新しい情報があるというわけではない」という厳しさはあったんではないか」という白土「WEIゲイガンはE X A、D Bの一部分しかもっておらず、それを土に発展させてきたというシステムだったかと思えます」

— E X A・D Bは、ある種の保険として残されたという形も？

「奇聞 条約に逆らう人も然らないたものでしょうか。だから残してはいないという考え方もあります。おいておくという考え方もあります」

— 他のE X A・D Bが運送している可能性はありますか？

兵衛 第二章・E X A・D Bモビリティの巻とか（笑）

ルースの巻とか（笑）

白土　　つてもよババ！兵衛爺とかあるかも。  
——シドがもつとも旧世紀の技術を感じたりする機体と印象です。  
白土　旧世紀では、オートリベアのような機能をもつ機体が発達していたのでしょ。A G E システムではではないけれど、ある程度自分で推論して進化したたり、治し方をするような機体があったりだからA G E システムも、銀の杯条以前では、あまり突如としたシステムではないのかもしれないですね。  
——アサムが飼っていた馬にすると……？設定もあつたか。  
青岡　企画書の段階で覚えていたのは、シドの馬の字を松殿の国は戦争時のM S D の十字架を松殿マシンのして彷彿つていたけれ

## 鋼の杯条約と地球圏のMS

コロニー-国家戦争の終結に際し、軍事目的に関連する設計図や製造の禁止を定めた条約。それまでの軍隊を解体し、兵器や軍事技術の廃棄などが進められ、多くの軍事関連メーカーが廃業・倒産したという。だがこうした動きに反発する。旧世紀から活躍してきたMS製造たちは、ひそかに技術継承していた。一方、条約締結によって、資源開発や建設分野などのMS技術の必要性も懸念され、徐々にMSの非軍事利用への道が開き始める。旧世紀には大規模メーカーによって開発されていたMSだが、依然としてMS=軍事利用という認識は根深く、以前より小規模なMS工場の軍事開発を抱えた。だが小規模な工場では、潜在的に存在していたMS需要にに対応することはできず、小規模な工場が孤立。多くの独自MSを生むに至った。こうした状況が数十年に渡って続き、MSの過剰供給は価格の低下を生むことになり、さらには中古市場の充実へとつながっていった。それは個人レベルでのMSの所有を現実し、やがて工場単位でのMSバリエーションから、個人好みのカスタムによる弊害ともいえるMSバリエーションの発展へとつながっていった。



## ガンダムとAGEシステム

ガンダムはアスノ家が代々開発を続けてきたMSブランドであり、長年のMS開発の経験がその基盤となっていると考えられる。AGEにおいて、その伝統を体現するのがAGEシステムであろう。AGEシステムは、戦艦による情報収集を行うガンダム、プロテクションキーとなるAGEデバイス、機軸の構造・分析と具体的な結果をパーツとして製作するAGEビルダーの3つによって構成される。同システムでは、アスノ家がこれまでに培ったデータを基に、生物学的進化に似たシミュレーションを用いることで、戦闘状況の変化に応じた機能を生みだす。それゆえ、まったく新しい機能を生みだすのではなく、既存の技術を組み合わせて応用するケースも多かったという。フリットはこれに、自身の所見を入力できるハロを組み合わせることで、自己成長の発展が知られるようになった。システムを要であるAGEビルダーは、特殊材料から全自動でパーツを成型するシステムだが、「同じ部品を大量生産する機械」ではなく、工場生産システムなどとはまったく異なる存在であることがうかがえる。それゆえAGEシステムが複雑したものを製造する際には、真なるプロセスが必要とされた。



ど、帰ってくるという設定です。馬場 もともと企画書に名前だけあって「追憶のシンド」というマンガに流用されたのですが、再度復活して本編にも登場することになりましたね。

——ヴェイガンギアは、かなり設定が変わったというお話ですが。馬場 当初は、無人でEXA・DBを探している状態という設定があったんです。EXA・DBを見つけて、そのデータを吸収したこととで、自分で勝手にどこんどん怪物化していく。ストーリー的には、「戦争が終わってよかったな」と思っていたところに出現する、という想定でした。頭がEXA・DBの一部とか、デザイン段階ではいろんな要素が盛り込まれていた

したね。

——白土 ！とあえて現在の設定としては、ヴェイガンが火星時代に作った最古の機軸で、後のヴェイガンMSに影響を与えた機軸であるという認識がいいと思います。石垣 ヴェイガンという歴史の中では一番古い機軸という位置づけです。当初の役割にはシンドがあたりはめられた感じですね。

兵衛 EXA・DBは悪意の象徴で、一方でAGEシステムは善意の象徴みたいな分け方をしようという案もありましたね。同じ戦争のために作られたものだけど、敵と隣の関係で、考え方が違う。AGEシステムは完成されたシステムだけど、EXA・DBは所詮データベースなので、「使い方に

よってはどんでもなる」みたいなイメージかと思っていました。EXA・DB自体は何も生み出さないけど、それを使う人もよって良くなるし悪くなる。しよせんはデータベースの存在という。劇中では、海賊の秘宝的な印象も受けましたね。

白土 海賊の設定は最初からありましたね。ただあまり目的は明確ではなく、アンダーグラウンドのギリギリの所にいる人達を、海賊と呼んでいるイメージでした。青岡 おそらく海賊は儲かったんでしょう。サルベージができるから、鋼の杯条約以前の過去の遺物が太っ腹になるくらいに、売れば一財産築けるくらいの価値があるもの。あれだけの戦艦とMS

を運用しているわけですからね。

——白土 ！旧世紀に人類はどの程度まで宇宙へ進出していったんでしょうか。青岡 おそらく火星でしょう。マーズベース設計図が失敗したところで、ある程度満ちたされてしまった可能性はあります。

白土 そこへ鋼の杯条約で、宇宙開発も含めて技術制限があったのかもしれない。——マーズベース設計図とはどの程度の規模でしょうか。青岡 火星に大々的に移民したという歴史的な事実があり、「いまは火星にいいですよ」という嘘をついている……という前提がありますが、何人残してきたかというのは明確ではないですね。

——白土 ！太陽風が発生した磁気嵐が火星地表の微粒子群を巻き上げられるという設定で。それをなんとかすることで火星圏の安定が図られていたという。ヴェイガンは磁気を制御する技術が発達しているんで、結果としてMSで使用するプラズマをコントロールする技術が発達したんですね。そこからちょっと無理やりだけど、磁気制御を基にして「ギガンテスの盾」



## MS製造とMS工房

MS製造は旧世紀からMS開発に携わった者もあり、アスノ家のような「個人レベルのEXA DB」と言える旧世紀の記憶を継承してきた者たち。おそく旧世紀には、MS開発メーカーと共同でMS開発に携わっていたと考えられる。彼らは条約締結後も、それぞれ家に伝わる「手相伝」のMS技術を守り残してきた。一方でMS工房は、条約によってMS開発規制が厳しくなった後に誕生した組織であり、おもに条約のルールに則ったMS開発を続けてきた。戦後のMS開発の中心を担う存在とらえるのが自然か。とはいえ、MS工房を立ち上げた者の中には、アスノ家に連なるような名MS製造出身者やと考えられるのが妥当だろう。MSの軍事利用に懐疑し反戦のある時代考えに、一部の者は名を隠してMS工房を立ち上げた可能性も考えられる。

## 銀の杆杓的機に開発された「MS」たち

これら3種のMSは条約によって規制されたスペックしか持たず、かなり性能が制限されている。いわば、条約によって摩擦しかねない軍需産業の受け皿として設けられた規格である。だがここでジェノアやシャルドールなど、武器こそEUE（ヴェイガン）には通用しなかったが、ドックシステム開発などを受けた戦国用改修後も長く前線で活躍。おそく海軍的なスペックはある程度のレベルにまで達しており、リミッターなどによって制限されていた可能性も考えられる。なお、ザラム、エウバの末裔たちが駆るMSは旧世紀時代のMSのモンスターモデルともいわれ、条約規制によって開発されたMSをはるかに上回る性能を持つといわれる。



モビルセキュリティ

連邦警備の警備用。ジェノアなどが代表機体。武装は素直で破壊できる程度のものだった。



モビルスポーツ

政府支援のMSレース用。シャルドールなどが用いられた。ウルムも同レースの出走者であった。



モビルスタンガード

宇宙開発の公共事業用。デスバードなどが代表機。武装は一般で比較的人手しやすし。

## 活況を見せるMSレース

MSを用いて行われる競技。スペースコロニーや地球上の各地域の代表者、もしくは企業などがスポンサーになったフリーランが存在する。（年間で優勝を決めるブローグ。4年に1回開催されるワールドスペースカップなど）。トップ選手は、国際的なスターになるなど、この時代では屈指の人気スポーツとなった。そのルールは宇宙空間で決められたコースを周回して順位を競うのが基本だが、単なるスピードレースではなく、チームによる連携やアイテムを使用した（パイロットに危害を与えない範囲での）妨害なども認められている。選手が駆るMSは、数社のメーカー（旧時代に比べれば小規模だが）とカスタムを行う工房が存在し、マッドレーン工房はそのトップブランド。またMSは中絶以外にも、シオリーな要素を強調するなどの、スタイルやデザインも差別化されるという。



★マッドレーン工房はMSレースのトップスターであった。軍に入隊後もコースパイロットとして活躍するなど、MSレースがパイロット育成の土壌であったことは間違いなさだろう。

や「見えざる章」などにつなげたんだ。――事実を盾に、オルフェオアなどは押しをかけられていたという感じでしたか。――  
白土 脅しだけではなく、ヴェイガンはすでに地球圏の企業を乗っ取っていた側面もあるんで。意外と経済力があったかもしれないです。あれだけアスノが滞り込んでいたわけですからね。

――ヴェイガンの民はマーズレイの脅威に怯えていたわけですが、兵衛 本編では素を飲んでいましたね。――  
白土 あれはマーズレイの中に入っている微粒子をキレートに出す薬です。一緒に飲んでるのには、実は水じゃないかもしれない。

――統合を促進させるための、ちょっとした媒体という考え方もありますね。あくまでもキレートで出すだけだから、治療できる薬ではないんです。――  
青岡 20年前で1世代と考えると、計画で2000年前から10世代。通常ならば、もう2000年前のことは覚えていないですね。独自の文化ができるくらいは年代は経過していますね。――  
兵衛 ヴェイガンの文化は、地球と2000年間交流があったから、おそろく美的センスも変わっていったんでしょう。――  
石垣 MSは火星の開拓機が使った火星開拓用の工作機械のシルエツトがドラゴンに見えなくて、ヴェイガンのシンボリックなものになった……というイメージです。――

――結局なぜドラゴンなのかと考えると、白土 「バックボーンが絶対必要になるから」という話は、ドラゴンというキーワードを出してきた監督には何度も言いました。――  
青岡 ヴェイガンの開拓神話があり、その美的感覚の結果が今のデザインラインに繋がっているわけですね。――  
石垣 たとえばセカンドムーンは、ドラゴンの目なんです。そこは理論的なものは全部すっ飛ばして。――  
白土 でも美的センスが性能を上回るなんて、結構ある話ですから。――  
石垣 ただ、服装などが和風になつていたのは驚きました。最新テクノロジーの組織だと思っていたので。――

――青岡 ヴェイガンは両極端だったという考え方はできるよね。兵器とか乗り物は発達しているけど、民衆の文化はパイロットが徹底している。和風の風俗ついているのはパイロットが利くんです。また和服は基本的にサイズが合いません。――  
――資源の乏しい環境だったという考え方もできますね。――  
青岡 移民当時は人もたくさんいて、ある程度豊かだった。それが2000年経って、とにかく資源が乏しくなってきた。その資源不足といえは、全部軍の方に投入しているんで、市民はリサイクル。で、そうやって貧しくなってきた段階で、イゼルカントの独裁が始まったんではないか。

――イゼルカントは初期移民？――  
兵衛 初期移民ですね。EXA、DBを持っていったのも彼です。ある程度カリスマ性はあったんでしょ。そこから寝て起きて、誤魔化し続けて2000年生きてきた。ヴェイガン側の技術設定も本編でもいろいろ語られたんですけど、社会形態とか風俗はあまり触れられなかったですね。――  
イゼルカントはすごく良い生活をしていて、市民は悪い生活をしていてという見えますけど、火星という閉鎖的な究極の空間に入られると、個人の不満はあつたとしても、みんな生き残るために、ああいう形での団結が必要で、ときもある。打ち合わせで出たのは、旧共産系国家のイメージとい

## 消えることのない旧世紀技術 EXA-DBとその遺産たち

銀の杯系によって規制された旧世紀の技術だが、完全に失われたわけではなく、様々な手段によって受け継がれている。その代表例である旧世紀の技術を具現化したデータバンク・EXA-DBが残された背景には、技術者の願いや、権力者による技術の独占、またA.G.で軍事技術が発展した際の対抗措置など様々な可能性が考えられる。イゼルカントはこのEXA-DBの一部のデータの取得に成功、これをヴェイガンMSにフィードバックすることによって、同勢力のMSの大きなアドバンテージにつながっている。ヴェイガン製MSの基盤は、火星開拓用のテラフォーミング用MSにあったとされ、火星表面における太陽風の影響を避ける電磁フィールドの装備など、後の軍事利用にもつながる機能が採用されていたといわれる。一方、ヴェイガンMSのドラゴンのような特徴的なシルエットは、このテラフォーミング用MSを模しているといわれており、機能面だけでなく、火星という特殊な環境に残された人々にとって、精神的なアイデンティティとなっている。また、200年という長い期間、地球と交流がなかったことによって、独自の美的感覚が形成された可能性もある。ヴェイガン製MSはEXA-DBの遺産ともいえる存在だが、一方でアスノ家などMS部が持っていたデータ類も、銀の杯系約の規制を逃れた技術データであり、EXA-DBと同様のものと言えるだろう。

### 旧世紀の遺産



ヴェイガンMS

イゼルカントによってEXA-DBのデータの一部が持ち出され、ヴェイガンMSに反映された。大戦初期では連邦製MSをはるかにしのぐが、それでもデータの一部しか反映されておらず、性能は旧世紀のMSには及ばない。



EXA-DBとシド

旧世紀の未知を盛り込んだEXA-DB。劇中では1つしか存在しないように描かれているが、可能性としてはバックアップや、複製の分散を行っていた可能性もある。その守護者として作られた存在ザンドであり、旧世紀の兵器の性能を司ることができるとされている。

### MS部活のデータ

MS部活が一手相伝で受け継いできたMS開発データ。EXA-DBのように広範囲の技術は重複されているが、それぞれの発明者のMS開発技術が残されている。アスノ家やガンダムは、A.G.8システムによってEXA-DBの一部を反映したヴェイガン製MSに対抗できたのではないかと考えられる。



うことでしたね。

**奇聞** おそらくイゼルカントのいるコロニーは政治コロニーであつたと10基ぐらい工場コロニーがあつたはずなんです。それ以外のほとんどのコロニーは人口を支えるために農業をやつていたと考えられますね。基本イゼルカントは農業的な共産主義であつたであろうと。一方で連邦側も大変な状況だったようです。

**白土** 僕のイメージの中としては、連邦軍自体は条約執行を見守るという立場で、対外的な軍事施策はしないにしろ、制と内向きには軍隊というかなり整った部隊のように機能していたんじゃないかと。劇中でも、制と憲兵さんが幅を利かせていますしね。ちよつと警察国家

つばい部分はあつたのかもしれない。一時期、フリットの軍事独裁になつていきますよ。その時に一時的に軍事優先になつたんでしょう。

**奇聞** 大きな転機になつたのは、連邦軍の粛正した第2期の終わりがかな？ ここで連邦軍のトップが入れ替わつていくんだよね。特に技術面では、フリットの果たした役割はとて大きかつた。3期の戦力の時点で、軍備は銀の杯系約以前に戻つたんじゃないかな。  
**白土** 3期は総力戦になりましてからね。2期に至るまでは、どこかでヴェイガンとあんなあだつた勢力という意識があつた。戦闘はしていても、戦争はしていない。  
**奇聞** あれだけの戦艦を導入する

んだから、どういう金の出方だよつて思いますが(笑)。

**白土** やつぱりヴェイガンと繋がりあつた企業を全部と潰して接収したんですよ(笑)。マッド1ナ工場だけは順調に、軍事産業をむしろ大きく伸ばしていった。工場はフル稼働状態ですね。

**奇聞** 第3期ぐらいになると、軍事用が優先されて一般用のMSの生産が落ちていくかもしれない。  
**白土** 古いベークスのMSがずつとリサイクルで出ているから、中古市場が大好調調つていう設定もありました(笑)。

### フリットとイゼルカントの戦争だった

フリット引退後はまた連邦の

雲間も悪くなりまして。

**白土** 影響力は強かつたのに、フリットは院政を敷いてないんですよ。どうも発想力はあるんだけど、政治力はないんじゃないかと。カリスマはあるんだけど、長期政権を維持できる政治力はないイメージがあります(笑)。

**奇聞** あくまで軍人で政治家になつたんじゃないけどね。対外政権は立てたかもしれないけど。  
**白土** やつぱり人望がなかったんでしょ。一般庶民からは支持を得ても、政府中核では一緒に働くとキツいと言われていたかもしれない。

**石垣** 「あの人にかかるとユリオンが……って言うんだよ」って……。

——(笑)。ヴェイガン戦争のはじまりは、どの段階でしようかと兵糧もしかつたところと第3期イゼルカントが演説したところが、本当の意味での戦争の始まりだつたのかもしれない。フリット編の段階では、開戦すりたくないといふ考えののが普通でしようね。

**白土** 連邦にとってはテロぐらいにしか思つていなかったでしょう。アンパット攻めも、ほぼ私的に動かしているし、正式に戦争状態とはみなされていないはずですよ。  
**奇聞** それは当事者がそうなかっただけであつて、終わつた後に振り返ると歴史家から言われれば百年戦争と呼ばれて、フリットの最初の戦いから戦争になったといわれるかも。

**白土** まあ事変なんですよ。宣

## XラウンダーがMS開発に与える影響

旧世紀からその存在が確認されてきたXラウンダーは、画内に誰しもがもつX領域にアクセスし、通常では考えられない反重力神経や超絶的な能力を持つ者たち。地球圏では積極的な研究が行われていなかったが、火星圏ではXラウンダーに兵士として優れた能力があることを見出し、その能力を活用する過激な作戦（ビッドやファンネル）、マシンガンズ8と呼ばれる部隊の創設が行われた。また、ミュセルと呼ばれるX領域に特殊なアクセスする機能を開発するなど、積極的にXラウンダーの力を利用しようとする背景がうかがえる。イゼルカントは、彼らXラウンダーを自身で理想とする「進化した人類」と考えていないアツギが、あくまで戦線に利用するためのだけの存在と考えているかもしれない。一方、連邦軍はXラウンダー研究において立ち遅れた形となったが、後にXラウンダー適正検査を行うなど、その有用性に賛意。またAGEシステムにおいても、Xラウンダー能力を加味したガンダムAGE-FXが導きだされることになる。



## マーズレイ (Mars ray) とは？

火星圏特有の磁気嵐、およびそれによって発生する慢性呼吸器疾患及び循環器疾患の異名。  
 ↳発生までの経緯  
 すでに地球圏でスペースコロニーへの移住が活発化していた時代、火星において希少な発見がなされ、火星圏への移住計画「マーズバースデ」計画も現実化に推進されるようになった。火星圏への移住は、地球圏の環境と同じようにスペースコロニーの建設・居住性を柱とした計画だったが、物資採掘の必要性から、実質的に火星自体のテラフォーミングも進められた。しかしそのテラフォーミングの一環として行われた土壌改良プロジェクトの予想外の結果により、火

星表面に人体に有害な微粒子群（マーズダスト）が生成され、これにより火星自体への移住計画は断念される。しかもあろうことかマーズダストは、火星特有の磁気嵐によって一部宇宙空間まで巻き上げられ、衛星としては低い軌道に留まらず、およびその周辺に散乱されたセカンドムーンをはじめとするコロニー群にまで届くようになってしまった。マーズダストは厳密に言えば「粒子」であるが、宇宙空間で巻き上げられると太陽風と反応して発光、それは軌道上に発生するオーロラのようにも見えることから、以降「死のオーロラ」マーズレイと呼ばれるようになった。

## マーズレイの特性および人体への影響

マーズレイの正体である微粒子群は、ナノサイズ以下の大きさで、あらゆるフィルターを用いても完全に除去することは難しく、必然的に火星圏の住民は、強量であるが永続的に体内に取り込む環境にさらされることになる。体内に入り込む微粒子は、緩慢な呼吸器・循環器の障害を引き起こすが、根本的な治療法はなく、特に感受性の高い子どもは人口の20%には深刻な症状となって現れ、火星圏の住民の死因第



1位となっている。マーズレイによって引き起こされるこの疾患は死病とも呼ばれ、星の住民ヴェイガンたちから恐れられている。マーズバースデ計画では実験的に16名のコロニーが建設されたが、このマーズレイによって計画はとん挫。連邦軍は計画失敗の責任に追われるため、移住者は全員死亡と発表。多くの生存者は火星圏に取り残されることになるが、ヴェイガンと呼ばれる独自の国家を築きあげる。



ヴェイガンの指導者イゼルカント、息子ロミもマーズレイに侵された。火星に隔離され、忘れられない死の病は、イゼルカントの計画の原動力の1つだったかもしれない。

戦報がないので。青岡 連邦軍は、火星の主権を認めていないから。白土 フリットは最後まで認めていませんでした（笑）。青岡 まあ戦部の体制としては、真正の大革命が起こってトップが入れ替わっているんだけど、体質的にはそれほど変わっていないから、ヴェイガンかと思うんだよね。兵衛 ユーイングの戦後、連邦軍がどうなったかも気になりますね。青岡 戦争直後は火星をちゃんとしようという大事業が行われるので、それが終わるまではゴタゴタしたままかもしれません。石垣 キオはどうしたんだろうね。兵衛 まだ別のシンドとかが残っているかもしれないので、その対応

のために働いている、というエピソードもあります。もしかしたら火星圏に行って、何か手伝っているということも考えられますね。白土 軍事NPC的な存在ですね。ドと戦ったら面白いですね。兵衛 振り返れば、もっと戦争が早く終わる可能性もありますね。白土 ユーイングは連邦政府首脳にまでくつ付いているんだから、合理的に乗っ取れば良かったのに、と思う部分はありますね（笑）。兵衛 そこはイゼルカントが地球圏を試している、という部分が大きいでしょう。ヴェイガンに関しては「もつとこうすればいいのに」と思われる部分が必要なんですけど、それはすべて、まわりくどいイゼルカントの考え方から

始まっていることですから（笑）。白土 イゼルカントは、必ずイデオロギーが優先されちゃうんで、効率性とかは関係なくなるんですけどね。兵衛 普通に「地球を乗っ取ってやれ」という指導者がヴェイガンに立つていたら、もしかしたら戦争はすぐに終わっちゃうていたのかもしれないし、案外その方が平和だったのかもしれないですね。白土 改革イメージが先行している

白土 そう考えると、ヴェイガン戦争はフリットとイゼルカントの戦争なんだよね。アスノ家を勝つのも、ある種狙いがあったように感じますね。EXA・DBに対抗している存在を消してしまおう……。兵衛 でも結果的にフリットは銅像まで建てられる存在になっちゃいます（笑）。白土 改革イメージが先行している

るから、常に野心的な人気を保っていたんでしょう。青岡 「地球連邦をこの人が担ったんだ」とって。あの革ジャン姿だから、庶民的な人なのかな？ と、みんな動揺しているかもしれない（笑）。白土 最終的に貢献した男であることは間違いないです。青岡 混乱させた事はまあ置いておいて、終わらせた男ですからね。

機体の系統図に準じたMS  
アスノ軍のガンダムレノンド

元祖機群MS

元祖MS



CMS-328  
アスベラード

工業用  
回収機

警備用MS  
回収機

戦闘用MS  
回収機



CMS-223G  
ガウ



CMS-223Z  
ジウ



CMS-574E  
エルムス



CMS-574X  
ゼム



CMS-9/97  
シャルドール

シャルドールG

## EARTH FEDERATION FORCE

AGEシステム



AGE-1  
ガンダム AGE-1  
フレーム  
パイラス  
スリット

ガンダム AGE-1  
ゾーフィア

ガンダム AGE-1  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-1  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-1  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-1  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-1  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-1  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-1  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-1  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-1  
アサルト  
ジャクット



AGE-2  
ガンダム AGE-2  
フレーム  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-2  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-2  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-2  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-2  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-2  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-2  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-2  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-2  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-2  
アサルト  
ジャクット



AGE-3  
ガンダム AGE-3  
フレーム  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-3  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-3  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-3  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-3  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-3  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-3  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-3  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-3  
アサルト  
ジャクット

ガンダム AGE-3  
アサルト  
ジャクット



AGE-FX  
ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

ガンダム AGE-FX  
Aファンネル搭載型

—— 進化、モデルチェンジ  
--- カスタム、マイナーチェンジ  
※この系統図は2013年  
3月現在のものです。

AGEシステムと、EXA-DB、  
過去の遺産からA.G.のMSは発展を遂げる。  
その足跡は、失われた技術の復元の道でもあった。

M o b i l e S u i t

# A.G.MS





# 地球連邦軍・モビルスーツ開発総括

「天使の落日」からはじまった連邦軍のモビルスーツ開発は、AGEシステムの登場によって劇的に変化する。それは、新たなモビルスーツ技術の確立への道だった！

## フリット存在は隠れてあった？

「天使の落日」事件によって、地球連邦軍はモビルスーツの重要性を痛感した。政府関係者の一部には、それが旧世紀に火星に残された人々、ヴェイガンであるということが分かっていたが、社会には、謎の宇宙人・同然の存在であり、正体不明の敵という意味のUE（アンノウンエネミー）と呼ばれていた。

そのUEは、「銀の杯条約」で撤廃された機動兵器であるモビルスーツらしきものを使用していた。これに對抗し地球連邦軍も一般作業用の人型マシンであるモビルスタンダー（MS）をベースに兵器であるモビルスーツ（MS）を開発することになる。これがジエノアスである。

実際のところ、このジエノアスはUEのMSに對して、有効打にはなり得なかった。基本的な動力性能などは、そこまで大きな差はなかったものの、装甲と攻撃力に對抗できるほどのレベルには達していなかったからだ。

そこで、地球連邦軍は「銀の杯条約」以降、はじめて本格的にMS開発に着手することになる。しかし、ここに至っても許可された者しか開発できないという厳しい規制がかけられた。100年前の「銀の杯条約」が、この当時どの程度厳格に遵守されていたかは分からないが、少なくとも社会がその影響下にあった事は間違いないといえる。

その中で、地球連邦軍は若干14歳の天才少年フリット・アスノにUEに對抗するMSの開発を託すことになるが、確かにフリットは天才と呼ばれるにあふましい開発手腕を發揮した。しかし、地球連邦軍の狙いは一人の少年に託すほどの投機的なものではなかったはずだ。むしろその本命は、優秀なモビルスーツ鍛冶であるアスノ家に残された旧世紀の技術の復元であったと考えるべきだろう。

ある意味、フリットが開発を担当するという事は、その隠れ資という部分はあつたに違いない、むしろフリットが天才であり、さらにXランダーであったことは偶然から来る幸運以外の何ものでもなかったと言える。

なかったと言える。

## マッドーナ工房が責を負ったもう一つの開発ライン

実際、初期のヴェイガン戦争において、対UE製MSに對しても有効であったのは、ガンダムAGE-1などごく一部の機体を除くと、兵器であるドッグスライフルとこれを一般化したドッグガンであった。それはAGEシステムが提案したものである。しかし、いかにガンダムAGE-1が優れていたにせよ、しよせん1機では戦争自体への影響には限界がある。AGE-1の開発に付随して、そのノウハウを利用した既存のMSの性能向上も行われていたが、決定打となるほどではなかった。

一方MS開発の流れはもう一つあった。マッドーナ工房である。表向き民間のMS工房として、民生MSのカスタムや改良を行っていたが、実際には、すでにこの時点でモジュアスを上回る性能を持つシールドルを自主開発している。この機体はあくまでリース用という名目であったが、それは表向きのものとも言えた。実際、

ウルフ・エニアクルが持ち込んだ

AGE-1のデータを加えただけで、パイロットの力が大きいといえ、ある意味AGE-1よりも強力なGエグゼを短期間のうちに産み出しているのは、同工房は技術力があった。MS開発が厳しく制限されていたこの時代においては驚異的と言つていい。マッドーナ工房に地球連邦軍の資本が入った可能性すらあるだろう。

地球連邦軍のMS開発は、その後軍において出世の道を歩むフリット・アスノがAGEシステムとともにAGE-1を発展させては、戦線の中心に、既存の機体を従来の路線の延長線上で成熟させてつ、進化・発展させていくマッドーナ工房系という、ふたつの開発の柱が出来ることになる。

## 100年の遅れを取り戻すアデルの開発と実用化

実際、AGE-1は地球連邦軍のMSとしては群を抜いた実力を持つていたが、UEのMSと比べた場合、圧倒的に優れているとは言いがたかった。正確にはゼダスなどのUEのハイエンド機と比べ

ると、ほぼ互角程度と言つてもいいだろう。パイロットであるフリットのXランダー能力と、変わりゆく状況において最速なリユエーションを提供するAGEシステムによって、何とかその力を維持できたと言つても過言ではないかもしれない。

コウモリ退治戦役以降、ヴェイガン（UE）の攻勢もひと段落した事から、フリット・アスノはまず、地球連邦軍のMSのレベルを、AGE-1並にする事に着手する。それがAGE-1の量産型であるアデルである。AGE-140





年頃には実戦配備されていたこの機体は、総合的な性能としてはAG-115年当時のAGE-1を上回るものを持っており、すなわちヴェイガンに対抗できる戦力を連邦軍が手に入れたということである。また、ジェノアスの改良も並行して進められており、最新型のジェノアスIIは、AGE-1/Aデルの技術も部分的に投入された事により、性能が底上げされていた。

## スピード化していくモビルスーツ

## 進化の岔路に入ったAGE-3の開発

一方で、この機動性を極限まで高め、対M戦戦闘にあたるという考え方は、従来の方法を突き詰めるという方向でも模索されていた。AGE-1スパーローをベースにしたGバウンサーである。これは、どこが開発したかは定かでないが、ウルフ、エニアクルのGエグゼスがマッドナ工房製だったことを考えると、マッドナ工房が深く関与していたはずだ。

対M戦を究極のスピードで処理するという考え方の正しきはAGE-2という形で証明された。そしてそれはAGE-160年代にクランシェという形で実現された。そして、アデルの強化型であるアデルマークIIもスピードという観点で強化されていた。ここに至り、地球連邦軍製のMの実力は相当にヴェイガン側と劣るものとなった。しかし、ヴェイガン側において地球連邦軍側に足りないものがあつた。それは、圧倒的な火力である。レガンナなどのヴェイガンの大型Mの持つ要素である。

AGE-2やアデルキヤノの実績から、フリット・アスノとAGEシステムは圧倒的な火力が必要と考えたに違いない。ガンダムAGEを名乗る次の機体AGE-3に載せたコンセプトは、まさに圧倒的なパワーと火力であつた。しかし、結果的にこれは誤算であつた。この頃のヴェイガンの開発主体はXラウンド機のスピードを殺さずに、いかに火力を向上させるかという事が命題になつて

おり、一方でAGE-3では遠距離からの圧倒的な火力を重視したため、そのスピードに特化できなかったのだ。こうしてAGEシステムは実質的にAGE-3をほぼ白紙化し、大規模改良して新たなコンセプトを与える。それがAGE-FXである。これは、ヴェイガンのXラウンド機の対抗局であり、結果的に有り余るパワーは継いでいたため、強大な力を発揮した。

ではAGE-3が失敗であつたのだろうか。おそろしXラウンドの搭乗機と考えると、そうだろう。しかし、AGEシステムは次なるモビルスーツの設計思想を産み出すものとして考えた場合、失敗とは言えないだろう。本来、大火力の機体は、最後の一撃として一般型、高機動型と連携をして初めて絶大な効果を発揮するものだ。そういう意味で、アデル、クランシェと協調してこそ有能な機体であるはずであり、実際ヴェイガン戦争があと20年続いていたのであれば、AGE-3の重戦機は必ず登場した事だろう。そして、そのコンセプトは、AGEシステムのダナジン、ドラッド、レガンナとまったく同じである。

この過程からAGEシステムとフリットの開発の道程が見えてくる。それはXラウンドという予想外の要素により見えにくくなったものの、Mの戦術体系を作ることである。もつとも、これは先

行っていたヴェイガンの、ひいては旧世紀の思想を後進していただけとも言つてことができるが、AGEシステムは人の手により成長する？

一方で、面白いのもう一つの流れであるマッドナ工房製の機体だ。ヴェイガン戦争でもっとも最強の機体とは何か、と問われたら、多くの人がガンダムAGE-FXかガンダムレギルスと答えるかもしれない。しかし、単純な対戦表を付けてみると、Xラウンド機はレギルスを倒し、レギルスはXラウンド機を倒したAGE-2ダークハウンドが最強と言つていいかもしれない。しかもパイロットはXラウンドではない。

ここから言えるのは、AGEシステムは、あくまで状況のデータを分析し、最適なものを提供するシステムであるという事だ。AGEシステムデータの元は、マッドナ工房がモデファイした機体は、常にAGEシステムの機体に劣らないか、時には凌駕してみせた。過去のデータを基にMを進化させていくAGEシステムの方に、人の経験やアイデアなどを加えた機体こそが、真のモビルスーツの完成形と言えるのかもしれない。そう考えると、AGEの時代のMの可能性は、現在分かっていないものよりも広いものである可能性は充分にあるだろう。

AGEシステムは、人の手により成長する？

AGEシステムは、人の手により成長する？

AGEシステムは、人の手により成長する？

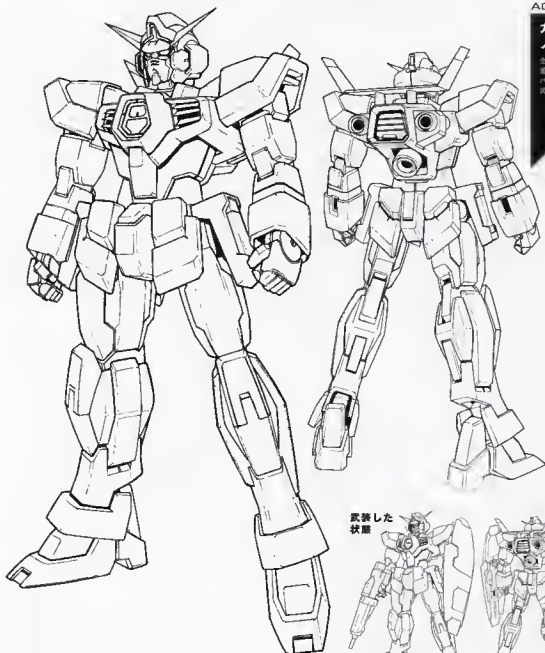
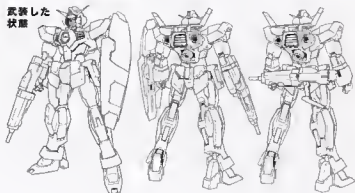
AGEシステムは、人の手により成長する？

## GUNDAM AGE-1 NORMAL

AGE-1

ガンダムAGE-1  
ノーマル

全高 18.0m  
 重量 43.4t  
 バイロット・フリット・アスノ  
 式 汎用・ドッキングタイプ  
 シールド  
 ビームサーベル ビームダガー

武装した  
状態

「天使の落日」以降、UEに対抗するため、地球連邦軍がフリット・アスノと共同で開発した試作MS（モビルスーツ）。生物の進化のデータベースを参考に、MSを進化させるAGEシステムが機体の中心部に搭載されるなど、MS戦術であるアスノ家に代々伝わる技術ベースに、フリット独自の技術論を付加して作り上げられた。

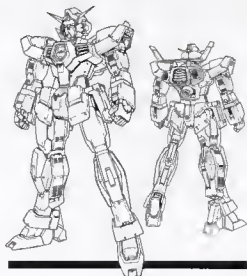
動力源はUEのMSと同等のプラズマ圧縮炉が採用され、装甲材もUEのMSを上回るものが使用されている。その性能は地球連邦軍の主力MS・ジェノアスを軽く凌駕し、UEのモビルスーツと互角以上の戦いを展開できる。

本機のAGEシステムは、分析・製

造ユニットであるAGEビルダーと連携する事で、絶えず進化し続けるという機能を持っている。本体のAGEシステムと四肢のパーツは独立したユニット構造を採用。これは開発・製造や整備の効率の向上を狙ったものだが、AGEシステムはそのことを利用して、四肢の部分を変換し、状況に応じた戦闘が可能となるウェアシステムを提案。これによりUEのほとんどの機体を凌駕する能力を得るに至った。

本機的设计思想は、後のヴェイガン戦争で活躍した地球連邦軍の、多くの機体のベースとなったが、本機自体も改修を加えられながら半世紀以上におたって現役機体として活躍している。

DETAIL UP Ver.





# 1 顔部

前時代のMSよりも大型のブレードアンテナが2本採用されている。これは、戦闘中のデータを超え、AG Eビルダーなどにより取り入れるために通信機能強化されているため。ツインアイカメラセンサーも独自のもの。

# 2 マニピュレーター

基本的にジェノアス等と同じ形式のものだが、可動軸の追加されており、より柔軟で活発な動きが可能と思われる。

# 3 足裏

基本的な構成はジェノアスと同じだが、より細長い。これは接地面積の向上をもち、行動範囲は広げられ、また、スラスターの大型化もされており、全体的に高出力であることが分かる。

# 4 上半身

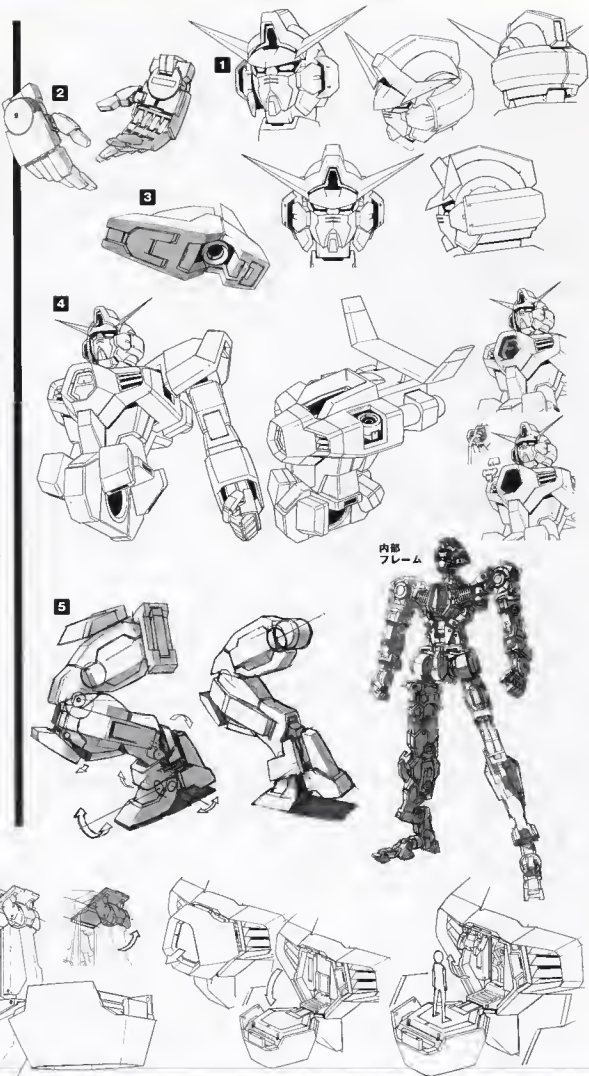
胴体部分。胸部中央がAG Eシステムの中核部分であり、戦いのデータを常に分析している。また、背後のウイング状のものも通信用のブレードアンテナであり、戦闘データをやり取りする事でAG Eビルダーなどと連携し、さらなる進化を模索する。

# 5 関節

肩、肘、膝、カカとに充分な可動域が確保されている。膝当てにあるバネ機構もわずかにスライドし、機動を妨げないようになっているなど、AG E-1の高い戦闘能力を支える設計だ。

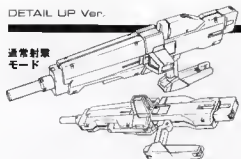
# 6 コクピット 外観

コクピットはオーソドックスに胸部にある。AG Eシステムとの位置関係が、旧く方向がジェノアスと違い、下方になっている。コンソールと前面モニターも可動式となっており、二重扉でパイロットを守る。

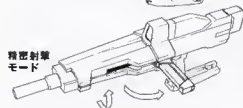


DETAIL UP Ver.

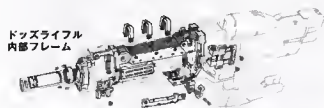
通常射撃  
モード



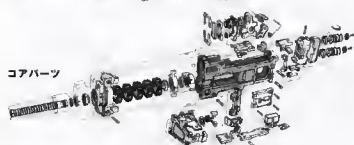
精密射撃  
モード



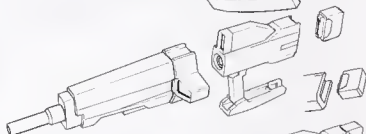
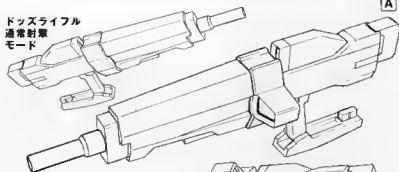
ドズライフル  
内部フレーム



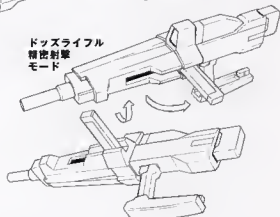
コアパーツ



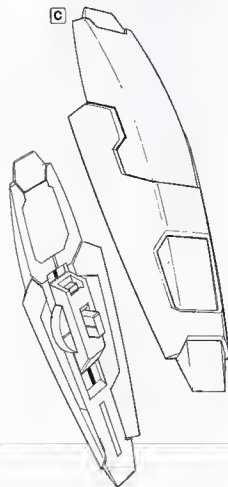
ドズライフル  
通常射撃  
モード



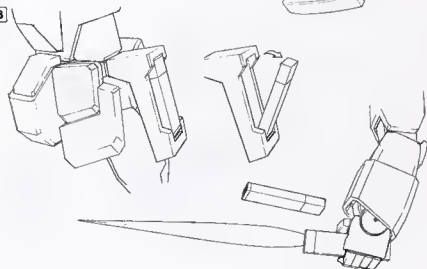
ドズライフル  
精密射撃  
モード



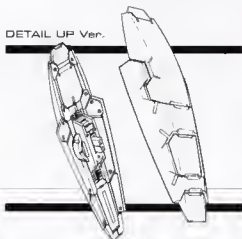
C



B



DETAIL UP Ver.



# A ドッグ ライフル

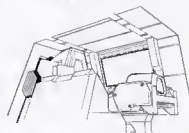
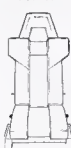
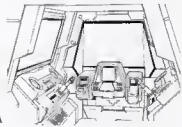
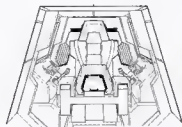
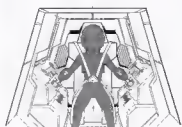
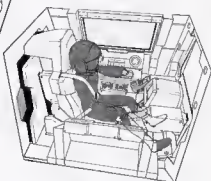
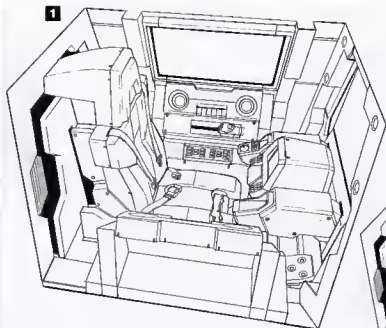
AGEシステムが組み出したガンダムの主要火器。ビームを回転させドリル状に打ち出す鋼により強力な威力を発揮。UEのMSの装甲をたやすく崩壊させることができる。両手で抱持する機軸制御モードを備えるだけでなく、腕の取り外しも可能であり、取り回ししやすいハンドガンモードでも使用できるが、その場合威力が減少する。

# B ビームサーベル / ビームダガー

鋼製のバックに電池1基ずつ収納されているAGE-1の近接用のビーム兵器。ビームの出力を調整する鋼で、刃先の調節が可能であり、状況によりビームダガーと、ビームサーベルに使い分ける鋼が可能。

# C シールド

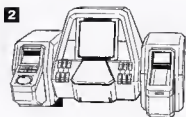
AGE-1の基本装備のひとつである。防御を担当するシールド。AGE-1本体よりやや空率に出張しており、鋼の攻撃の多くを弾散らすことができる。



# COCKPIT

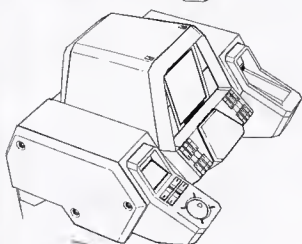
# 1 コックピット 内部

3面スクリーンなど基本的なレイアウトは連邦軍のMSのものを踏襲している。だが、AGEシステムが組み込まれていることもあり、鋼部はかなり違い、鋼部などは大幅に増加している。



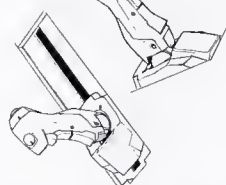
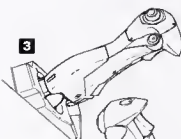
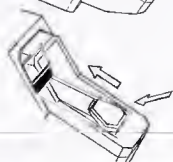
# 2 コンソール

AGEデバイスがマウントされるコンソール部分。AGEデバイスは右側にセットされる。左側にはトックボールが設置されており、スイッチ類の多さからAGE-1が複雑な機体である鋼を物語っている。



# 3 操縦桿

連邦軍標準のものが大半に占められている。AGE-1は鋼め上方にマウントされる。その形状からフリットの弾性に合わせて調整されたものである可能性もあるだろう。操縦桿のスイッチ数も連邦軍の標準仕様と比べ増加している。

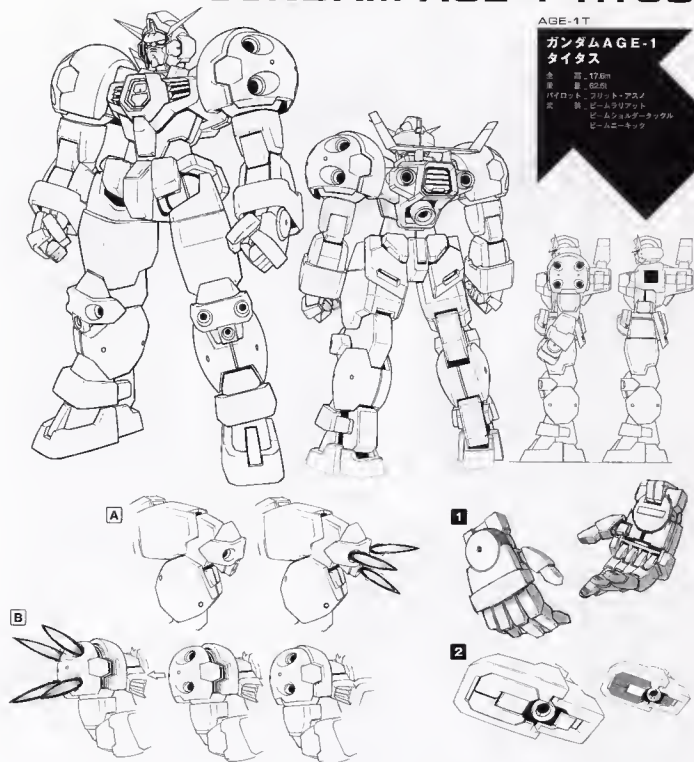


## GUNDAM AGE-1 TITUS

AGE-1T

ガンダムAGE-1  
タイタス

全 高 17.8m  
重 量 62.5t  
パイロット フリット・アスノ  
武 装 ビームライフル  
ビームシールド・タクト  
ビームローリング



DETAIL UP Ver.

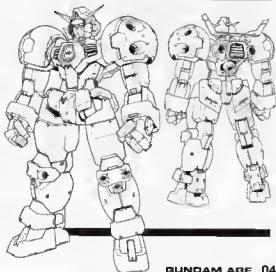
**U**Eが対AGE-1用に投入した重MSであるバクトの特殊な電磁装甲は、AGE-1のドズライフルをも無力化してしまう。このような状況に対抗するためAGEシステムが提案したウェア形態。

手足に換装されるパーツは、AGE-1ノーマルよりも大型化されている。これは、装甲厚の向上だけでなく、内部にジェネレーターも追加されることで高耐久力、高パワーを獲得した。また、一見デメリットに見える重量増も、近接戦闘で敵に直接打撃を与える事に特化した本機にとっては、絶体的な打突

力の増加に一役買っていた。

また、ウェアに内蔵されたジェネレーターは、機体パワーの増加だけでなくビーム兵器の威力向上にも利用されており、肩部などから出るビームスパイクはバクトの厚い装甲も難なく貫通した。さらに「磁気旋光システム」のリミッターを解除する事によって、驚異的なパワーを発揮できるが、過負荷になるため通常は使用されない。

このタイタスのシステムは、AGE-1の量産機であるアデルにも採用されていることから分かるように、効果的なウェアであった。





## 1 マニピュレーター

基本的にはAGE-1のシステムと同じだが、パワー増に際してより大型で、それに近い重量が余りを帯びた設計がなされている。また近接戦闘用にナックルガードも標準装備されている。

## 2 足裏

重量増によりノーマルより面積が増えた足裏。内側が一段高くなっているが、接地圧の分散を図るために構造的に可能。

## 3 胸部ギミック

腕には姿勢制御用および加速用のブースターが装備され、状況に応じて関節装甲板が偏肉する事で車輪ノズルが見える。

## 4 足裏

スラスタークラ射口が2基に増強されている。接地面積も少なく見えるが、これはフレキシブルな構造になっており、状況により接地面積が変化する。

## WEAPON

### A ビームニーキック

膝から出る3本のビームスパイクによる近接戦闘用の兵器。これによりタイタスの打突能力は増進し、その威力はバウクの電撃装甲をも破ることができる。

### B ビームショルダータックル

肩から4本出るビームスパイク。ビームニーキックと同様のシステムだが、状況により使い分けられることで多数な運用が可能になっている。

### C ビームリアット

タイタスの持つ威力のある攻撃。腕部にエネルギーを集中させ、リング状のビーム収束部を発生させ、敵に突進するあるいは迫る際にカウンターを打てる。ビームの威力だけでなく、本体や腕の動き自体の加速も相まって絶大な威力を発揮する。

### D シグルブレイド

原型的にはビームサーベルをも上回る切れ味を有するといわれるが、刃が鋭利化する長時間の使用には向かない。

### E ニードルガン

スパロー専用の射撃武器。威力自体はMSを撃破するほどではなく威嚇、牽制用に使用される。



地球連邦軍

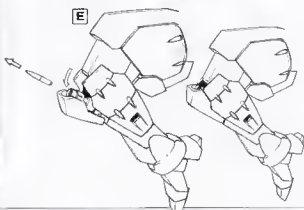
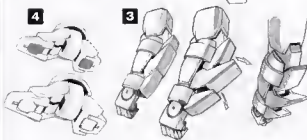
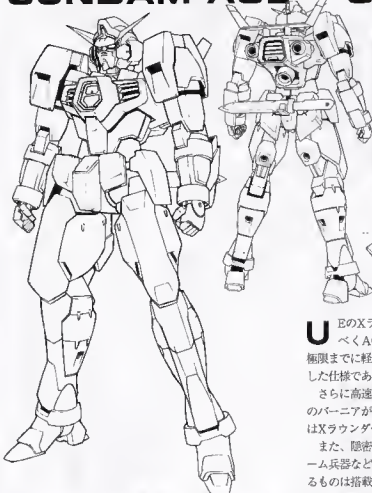
EARTH FEDERATION FORCE

# GUNDAM AGE-1 SPALLOW

AGE-1S

ガンダムAGE-1  
スパロー

全 高 18.7m  
重 量 30.4t  
パイロット フリット・アスノ  
武 装 シグルブレイド  
コードガン

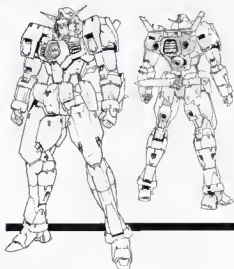


**U** EのXラウンダー専用機、ゼダスに対抗すべくAGEシステムが提案したウェアで、極限までに軽量化され、空間での高機動性に特化した仕様である。

さらに高速推進用のスラスタークラ射口と、軌道修正用のバーニアが追加装備されたことで、その機動性はXラウンダー専用機をも上回るほど。

また、隠密機という性格も持っているため、ビーム兵器など探知しやすい電磁波を多大に発するものは搭載されていない。そのため主要武器には、特殊な表面効果処理を施した高周波短刀である「シグルブレイド」が採用されている。

## DETAIL UP Ver.



## GUNDAM AGE-1 GRANSA

AGE-1G

ガンダムAGE-1  
グランサ

全 高 18.0m  
重 量 65t  
パイロット フリット・アスノ  
武 装 シールドライフル  
グラストロランチャー  
ミサイルランチャー  
ビームサーベル 他



**A** G.160年代に活躍した、AGE-1フラットの発展型で、ルナベース奪還作戦で実戦に投入されている。機動力を落とさずに火力と装甲耐久性が向上している。

特筆すべきはAGE-1の最大の特徴でもあるウェアシステムを排し、増加ユニット、いわゆるフルアーマー形式で能力を向上させている事である。

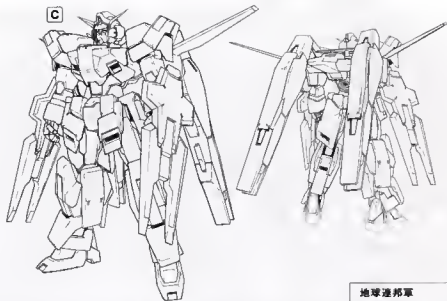
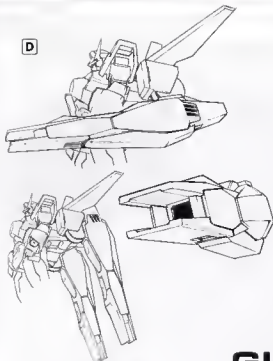
両腕のシールドにはドッグライフルが内蔵されており、大型のビームサーベルとしても使うことができ、攻撃力は倍増している。さらに本機は背中に高機動ユニット兼増加火器であるグラストロランチャーも装備可能である。これはゼフルランチャーの発展型で

あり、ラ・グラミス攻防戦ではフルグランサと呼ばれ実戦に投入されている。

確かにAGE-1の手足を換装するウェアシステムでは、能力向上には限界がある。増加装甲ユニットは、それらを抜本的に改善する手法であるが、フリット・アスノによる新たなMSの強化の実験的な要素もあるのかもしれない。

また、増加装甲ユニットは重量増を招くという印象があるが、アデルが能力向上型であるアデルマークⅡに移行する際、それらの開発ノウハウもAGE-Ⅱにフィードバックされていると思われ、全体的な機体性能の向上により生じた性能的余裕が、フルアーマー化の源である可能性は高いだろう。

シールドライフルを  
装備した状態



地球連邦軍

EARTH FEDERATION FORCE

# GUNDAM AGE-1 FLAT

AGE-1 F

ガンダム AGE-1  
フラット

全 高 18.0m  
重 量 45.4t  
パイロット フリット・アスノ  
副 パーティ・アスノ  
武装 ゼフルドラランチャー  
シールド  
ビームサーベル

## WEAPON

### A シールド ライフル

シールド内蔵式のドッズ  
ライフル。ビームサーベ  
ルにもなる。これを左腕  
関節に装備する事で、事  
柄に攻撃力は増えた。

### B プラズマ ダイバー ミサイル

恐ろしい威力を誇る最新  
兵器。フリットがグー・  
グラミス戦の際、グー・  
グレイガンにセカンドメー  
ンを撃破するために使用  
しようとした。

### C AGE-1 グランサ フル装備

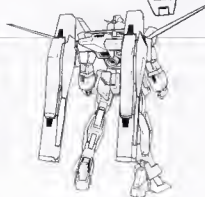
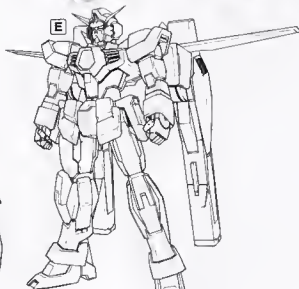
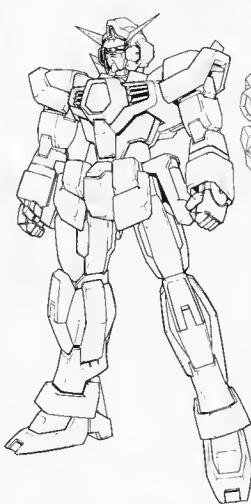
AGE-1 グランサのフル  
装備状態で、フルグラ  
ンサと呼ばれる。グラス  
トロランチャーは、AGE  
E-1 フラットのゼフル  
ドラランチャーのミサイル  
とは違い、AGE-3の  
シグマスライフルと基  
本的には別系統と思われ  
るビーム兵器である。

### D グラストロ ランチャー

ゼフルドラランチャーの  
最重型である増加パック。  
主兵器はミサイルからビ  
ームランチャーに変更さ  
れ、重量増に対応して高  
機動ユニットとしての機  
能も持っている。

### E ゼフル ランチャー

AGE-1 フラットの背  
部に装備される増加ユニ  
ット。2基のミサイルハ  
ードユニットで構成され  
ている。



**A** G.140年以降に改修を受けたAGE-1ノーマル。最大の特徴であったAGEシステムをAGE-2に移植されたため、胸部はカバーで覆われた。それに伴いセンサー系も変更されたようで、頭部のカメラ・センサーの色が緑から黄色へと変更されている。

アデルの開発を経た事で、別の機体と比べるとの能力向上が図られている。フリットが搭乗していたこともあるが、グレイガン側のこの年代の最新Xランダー機とも互角以上に戦っている。

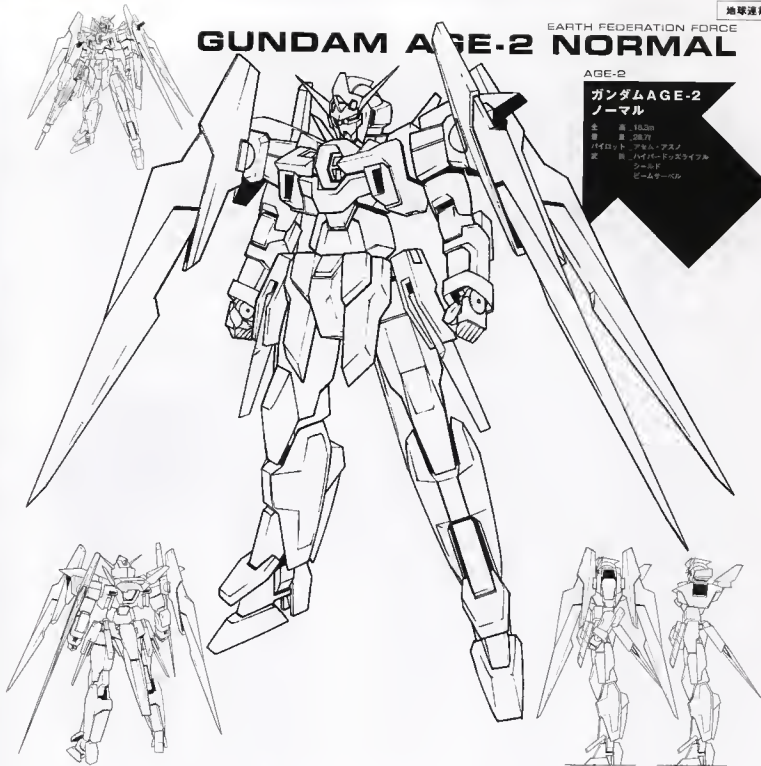
EARTH FEDERATION FORCE

## GUNDAM AGE-2 NORMAL

AGE-2

ガンダムAGE-2  
ノーマル

全 高 18.2m  
 重 量 28.7t  
 パイロット アムロ・コウサノ  
 武 装 ハイパー・ドゥズライフル  
 シールド  
 ビームサーベル



**A** G.140年代、フリット・アスノ中将の指揮の下、地球連邦軍のMS技術研究部門が総力を挙げ開発した機体。AGEシステム搭載機という意味ではAGE-1の発展型といえる。

その最大の特徴はストライダー形態と呼ばれる、高機動形態へと変形できる事である。これは、ガフランなどヴェイガン側MSのコンセプトを参考にしたと言われるが、ガフランなどが長距離侵襲のために変形機能を採用したのに対して、AGE-2は一步押し進めたコンセプトが与えられている。

MS同士の戦いにおいて、最優先されるのは位置取りであり、重要なのは機動性である。AGE-2はストライダー

形態に変形する事で推進力を後方に集中させ、通常時の3倍もの加速力を得ることができる。つまり、高い機動力により強引に自分の有利なポジションを確保することを目論んでいるのだ。これはヴェイガンのXラウンダー専用機ゼダスと同様の考えだが、ゼダスよりも推進力は高く、地球連邦軍の対XラウンダーMSともいえるだろう。また、主要武装であるハイパー・ドゥズライフルは、ドゥズライフルに比べて倍の威力を実現している。

Xラウンダーの搭乗が想定されていたが、その素養のないフリットの息子アセムが搭乗。結果的に“スーパーパイロット”への道を歩むこととなる。





# 1 脚部

基本的な構成そのものはAGE-E-1と近いが、脚部のセンサー部分により複雑なデザインが採用されている。AGE システムの通信機能が強化されているのだろうか。

# 2 上半身

AGE システムの位置は共通だが、胸部に埋め込まれるようなデザインに変更されている。変形時の姿勢もあるだろうが、システム自体の防衛もより重要視されていると思われる。

# 3 足翼

AGE-E-1などに比べて脚部とスラスター部の高差があるのは、変形時のスラスター・ノズルの効率を向上させるため。

## WEAPON

### A ハイパードズライフル

ストライダー形態変形時に機体に取り付けられるハイパードズライフル。ドズライフルより銃身が長くとられているのは攻撃力より上げるためで、M222機を同時に撃破することが可能で、従来の2倍の威力を持つ。また、変形時の本体のシルエットの特徴。

### B シールド

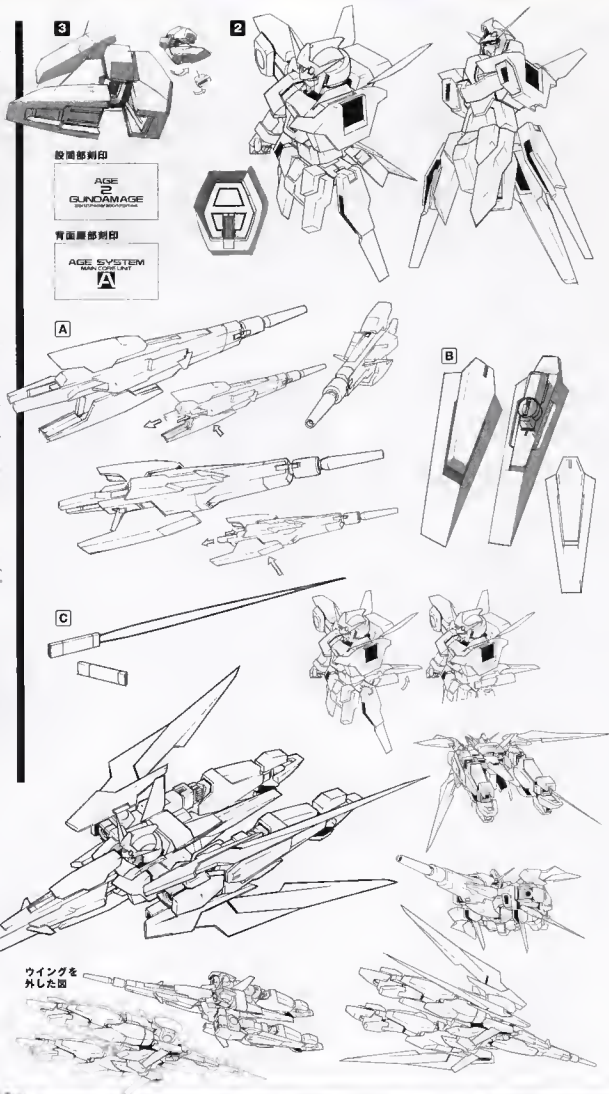
シールドは左腕に装着されるショートタイプのものが採用されている。これはウイング状のバインダーの取り回しが考えられたためと思われる。

### C ビームサーベル

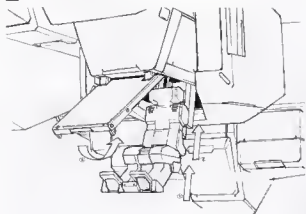
リア・アーマーのホルダーに収納される光束サーベル。

### ストライダー形態

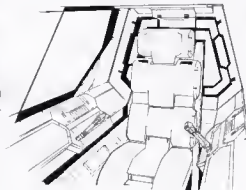
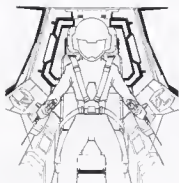
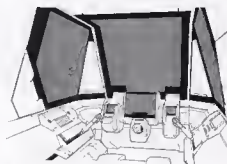
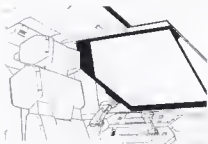
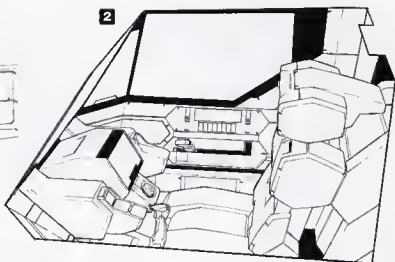
ウイングを外した図



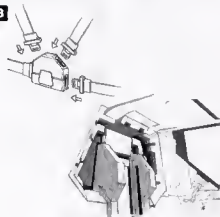
1



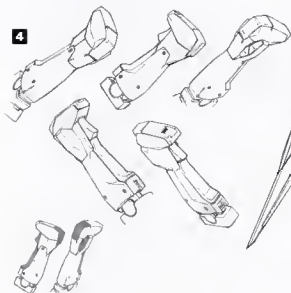
2



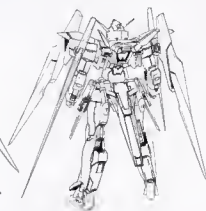
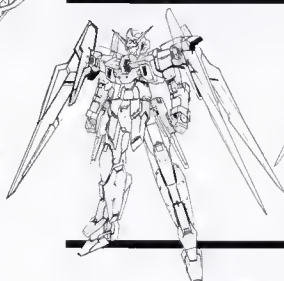
3



4



DETAIL UP Ver.



## DETAIL

1 飛行形態  
コクピット  
ハッチ

飛行形態のコクピットの出入りは、駆動状態からシートごと下に移動する方式。MS時よりも乗降は容易である。

2 コクピット  
内蔵

基本レイアウトはAGE-1のレイアウトを継承しているが、座席にわたってモディファイされ、外見上には簡略化した印象がある。インターフェイスの進化が見える。

## 3 シートベルト

4点で支えられるシートベルト。ベルトは肩胛部とシート部の間にあるボックスに収められている。真ん中のボタンを押す事でアンロック状態となる。

## 4 操縦桿

AGE-1からデザイン変更を受けている操縦桿。トリガー（スイッチ）の数自体は基本的に同じ。

## WEAPON

A カーフ  
ミサイル

機体部に設置されているミサイルポッド。流星式のものが多いが、各種搭載されている。主にストライダー形態時に使用する。

B ツインドッズ  
キャノン

ドッズキャノンは、取り外してドッズライフルとして使用でき、バインダー基盤からはビームサーベル以上の出力で大型のビームの刃を出すことができる。近、遠距離の攻撃両方に対応する万能な銃剣と見える。

GUNDAM AGE-2  
DOUBLE BULLET

AGE-2DB

ガンダムAGE-2  
ダブルバレット

全 高 18.3m  
全 長 13.1m  
パイロット デセム・アスノ  
副パイロット ツインドッズキャノン  
ビームサーベル  
カーフミサイル

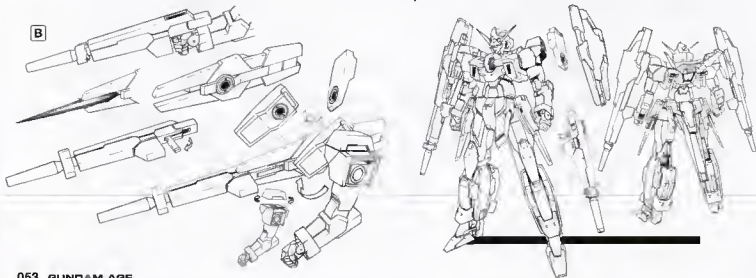
ガンダムAGE-1からの技術継承も多いAGE-2は、AGE-1の最大の特徴でもあるウェアシステムも発展的に継承されている。

AGE-2の戦闘記録を分析したAGEシステムは、多くの場合複数機で現れるXランダー用MSに対抗するためには、強大な火力が必要と結論し、火力の大幅な向上を主張したウェアを提案する。これがAGE-2ダブルバレットである。

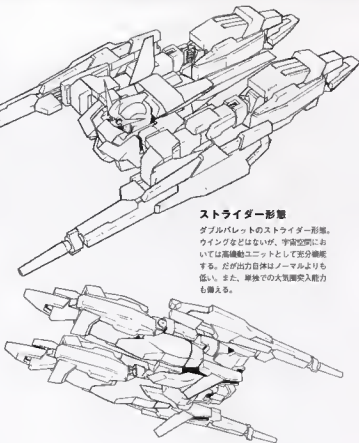
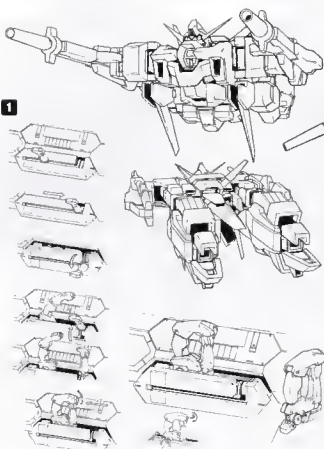
左右バインダーに装着されたツインドッズキャノンは、単体でもハイパードッズライフルを上回る強力なもの。さらにバインダー基盤は通常のビームサーベルをはるかに上回る威力を発揮するツインビームサーベルとして使用することもできる。これは二刀流を得意とするアセムにうってつけと言える。

結果的に本機は機動力こそノーマルより劣るものの、通常のXランダー搭乗機ならば複数の同時に相手に出来る威力を持つに至った。

## DETAIL UP Ver.



1



#### ストライダー形態

ダブルバレットのストライダー形態。ウイングなどはないが、宇宙空間においては高機動ユニットとして充分機能する。だが出力自体はノーマルよりも低い。また、単独での大気圏突入能力も備える。

宇宙海賊ビシディアン

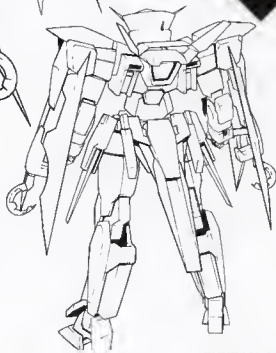
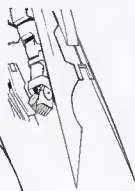
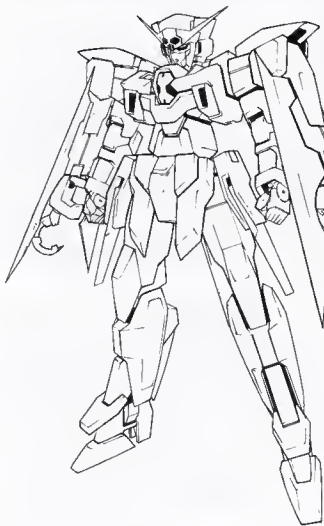
SPACE PIRATES BISIDIAN

## GUNDAM AGE-2 DARK HOUND

AGE-2DH

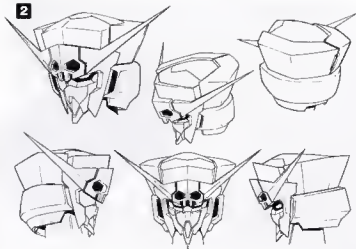
### ガンダムAGE-2 ダークハウンド

全 高 18.8m  
全 長 20.11m  
パイロット キム・アラン・アッシュ  
(アテム・アスノ)  
武 装 ドッグランチャー  
アサルトバレット  
ビームサーベル





2



## ストライダー形態

ダークハウンドのストライダー形態。機首部のドズランサーが鋭い印象を与えるが、基本的にはベースになったAGE-2と同じ形状システム。特筆すべきは高機力モードであるハイパーブーストの搭載で、複数のMSを牽引しつつ超高速で戦場を移動することができる。

## DETAIL

### 1 ダブルバレット専用機銃

ダブルバレット時には、より緻密で複雑な構造が可能となるアナログ操作が出る除菌機へと、グリップが変化する。

### 2 頭部

海賊の意匠が施された外装周りにはAGEシステムの通信機能が搭載されたため、AGE-2とはまったく違う印象がある。また、ツインアイの右には照準用の顕微鏡型バイザーが追加されており、より機密な振作が可能。

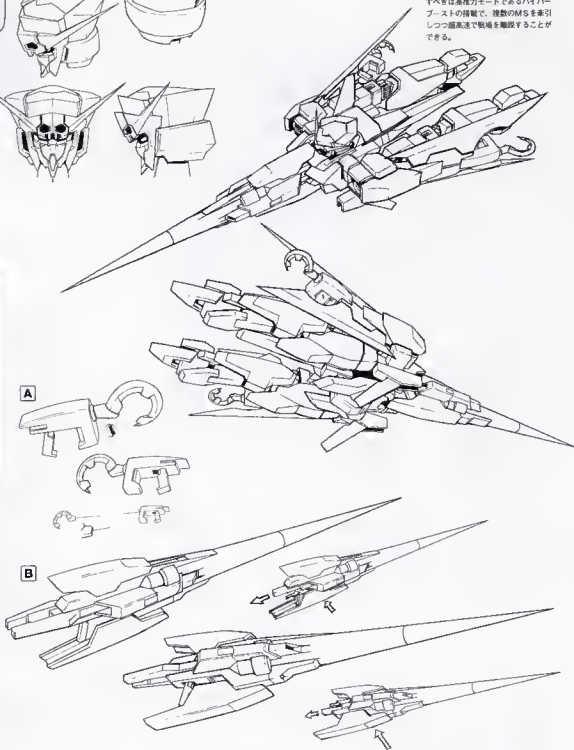
## WEAPON

### A アンカーショット

ダークハウンドのもっとも特徴的な武器。両翼のバンダーにあるアンカーには、長いワイヤーが連結されていて、距離を測り、接触し高圧電流を流す事も可能。直進回転させることで使用できるなど様々な用途がある。アンカー自体をとり外して飛行武器としても使用できる。

### B ドズランサー

ダークハウンドのメインウェポン。ハイパードズライフルがベースだとされるが、ビーム兵器は高出力の2門のドズガンだけである。このことから、機密というよりはフレームなどの機構を流用しているのかもしれない。打つてよし、刺してよしの打撃兵器として機密に活躍する。



**任** 務中にシドに遭遇し、大破するほどの被害を受けたAGE-2を回収した海賊ビシディアンが、同機に大幅な改修を加えて完成させた機体。実際の改良はビシディアンと交流の深いマッドーナ工房で行われたと言われている。

海賊の頭目として暗躍することになった、アセム・アスノあためキャプテン・アッシュの愛機として「ダークハウンド＝黒い狐犬」の名が与えられ、宇宙にその名を轟かせた。

その黒い外見、大型の艦であるドズランサーや、両肩のバンダーのアンカーショットなど、近接戦

闘（と海賊行為）に特化した装備を有する。また近接用も武装を大幅に充実させ、機能や設計思想自体も含め、オリジナルのAGE-2から大幅に手が加えられている。

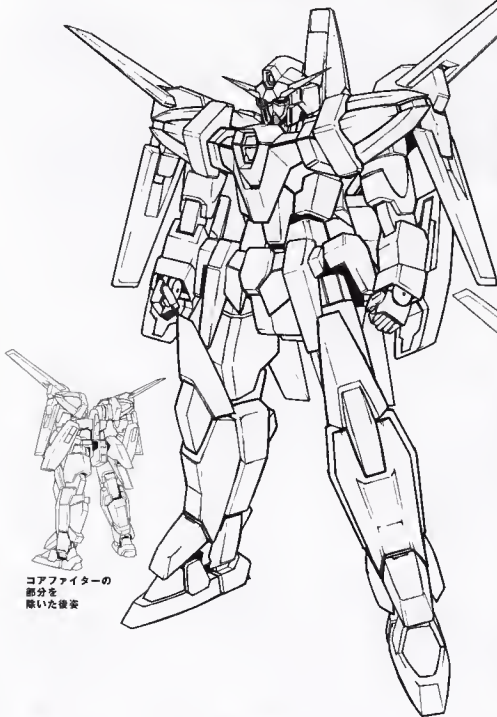
ガンダムという名のつく機体で、AGEシステムやフリットが関与しない改良を加えられた唯一の機体であるが、結果的にキャプテン・アッシュの腕も相まってA.G.160年代最強の1機とも言える実績を残している。これは、マッドーナ工房などのMS鍛冶の実力が、ウェイガンやAGEシステムなどの旧世紀の遺産に劣らない事を実証したとも言える。

## GUNDAM AGE-3 NORMAL

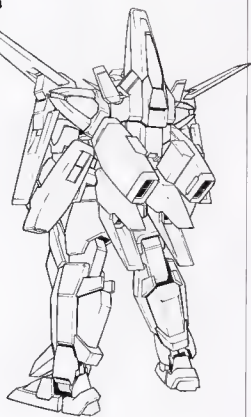
AGE-3

ガンダムAGE-3  
ノーマル

全高 18.5m  
全長 65.4m  
パイロット キオ・アスノ  
フリット・アスノ  
試 験 シグマシステム  
ビームサーベル



コアファイターの  
部分を  
除いた機姿



**軍**を退役したフリット・アスノが  
ヴェイガンとの決戦を予期し、  
開発を進めていた第三世代ガンダム。  
過剰なパワーを与えられており、強大  
な火力とともに敵を駆逐する事を主眼  
としている。

本機は従来のウェアの概念を一新。  
頭部とコクピット、AGEシステムを  
戦闘機兼脱出ポッド(コアファイター)  
とし、本体(Gウェア)と分離合体す  
る事で、パイロットの生存性、データ  
の保全、状況に応じた機体の投入とい  
う要素を、高次元で実現している。

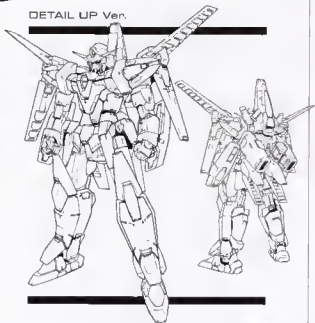
操縦系はコアファイター、Gウェア  
双方にコクピットを設け、合体時に複  
座式となることで、複雑な操縦系統を

円滑に操作できる。当初はフリットと  
孫であるキオの二人体制での搭乗であ  
ったが、キオがAGE-3の操縦に慣れ  
た時点で単座化された。

また、ヴェイガン側の技術も積極的  
に取り入れられ、特に重力下の飛行シ  
ステムの採用は、パワーの代償として  
重量がAGE-2ノーマルの約240%増し  
となってしまった本機の機動性を、大  
幅に向上させる事に貢献している。

また、パワーだけでなく武装も強烈  
であり、主力武器であるシグマシス  
タイルは、ディーヴァのフォトンブ  
ラスターキャノンの小型版であり、どん  
なMSの装甲も、一撃のもとに葬り去  
るほどの威力だ。

DETAIL UP Ver.



1 頭部

ブレードアンテナにツイ  
ンアイ・センサーという  
典型的なガンダム構成  
を持つ頭部。AGE-2  
と同様に口部のスリット  
は廃止されている。

2 上半身

コアファイターの採用に  
よりAGEシステムのマウ  
ント位置はAGE-1  
に比べのへと変更され  
ている。

3 足裏

変形時のスラスタ・噴射  
形態のため、足裏は主脚  
まわりの部分にあったスラ  
スタ・噴射口がかわと部  
へと移動されている。

4 胸部

AGEシステムのフェア  
リングの形状はAGE-  
1、2、3とどれも若干  
変更されている。マウ  
ント方式の異なるのが、改良  
が加えられているのか。

WEAPON

A シグマスライ  
フ

ディヴァのフォント  
ブラスターキャノンの技術  
を応用したAGE-3の  
主要武器。両手で握るに  
比べる。近距離に持  
って使用する。変形時  
は背中に変形される。

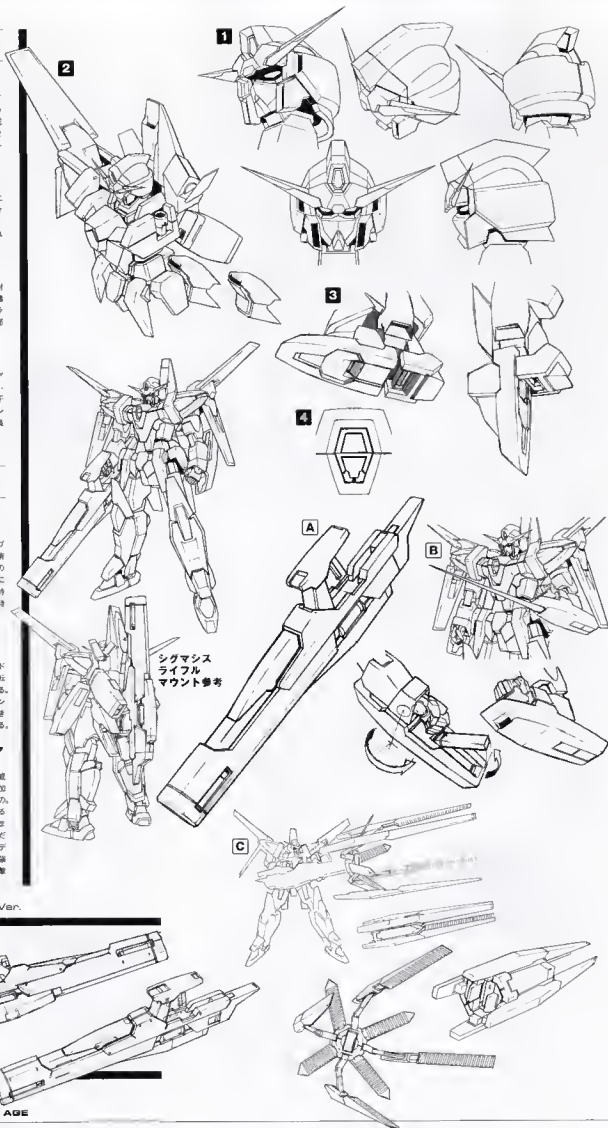
B ビーム  
サーベル

腕部のショートシールド  
に内蔵。シールドが倒れ  
る事で取り出される。  
また、シールドにマウ  
ントしたままでも使用でき  
るが出力は若干低くなる。

C プラスティア  
キャノン

シグマスライフルの威力  
を、増強ユニットを加  
える事で増大させたもの。  
チャージに時間を要する  
分、速射ともなえる薄ま  
い威力を発揮した。だ  
が、AGEシステムのデ  
ザインが思いつく状態で  
設計したため、一撃  
で破壊してしまった。

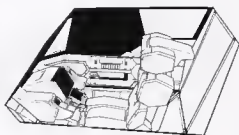
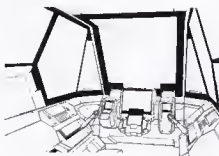
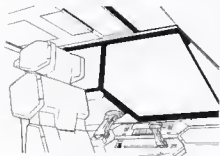
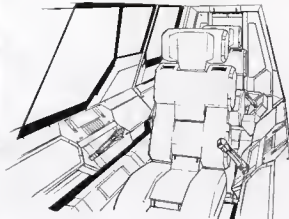
DETAIL UP Ver.



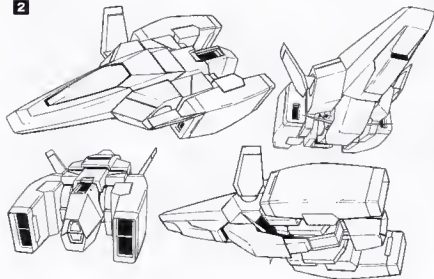
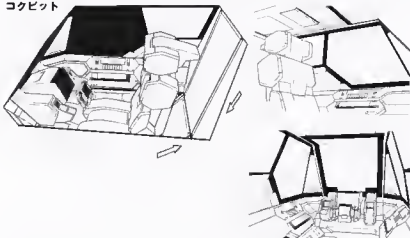
複座



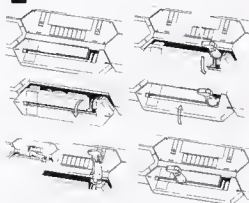
単座



2

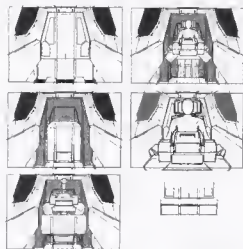
コアファイター  
コクピット

1



# Gウェアとコアファイター 合体時のシート移動

Gウェアに搭載しているパイロットは、合体後にコアファイター内のコクピットにシートごと移動することになる。これは、ゲームによるシミュレーションだけで、実機試験のないキオを、フリットが直接サポートするために取り入れられた。



# 1 操縦桿の展開

コアファイターモードの時にはMSの操縦桿は展開されていない。合体時に左右のコンソールに収納されていた操縦桿が出現する。

# 2 コアファイター

頭部とAGEシステムが搭載されている駆出カプセル兼小型戦闘機のコアファイター。その戦闘能力はそれ程高くない。

# 3 コアファイター操縦桿

コアファイターの操縦桿は、元が車に偽装されていたせいかハンドル型をしている。MS時には収納されコンソールの一部になる。

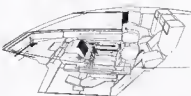
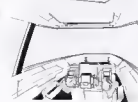
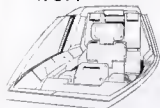
# 4 Gセプター

AGE-3のGウェーブであるGセプター。オリバーノートでの訓練の時にはトラックに偽装して高速道路を移動していた。

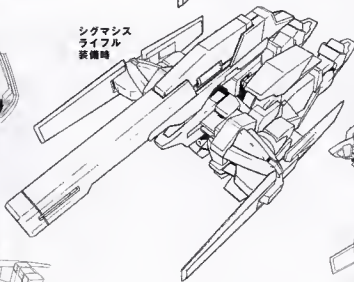
# 5 貨物偽装車

コアファイターとGセプターは、墜落時ウェィガンから発見されることを避けるために、貨物車に偽装して運ばれた。

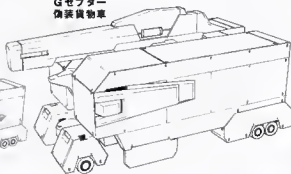
# Gセプター コックピット



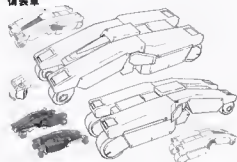
# シグマンス ライフル 装備時



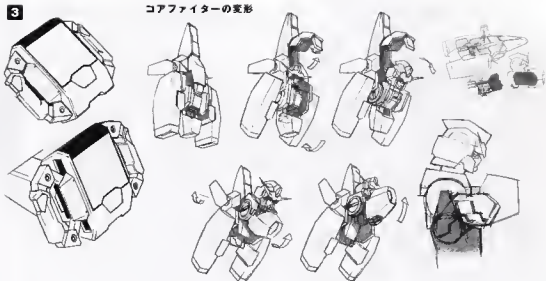
# Gセプター 偽装貨物車



# コアファイター 偽装車

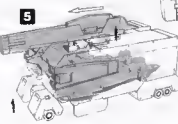


# コアファイターの変形



4

5





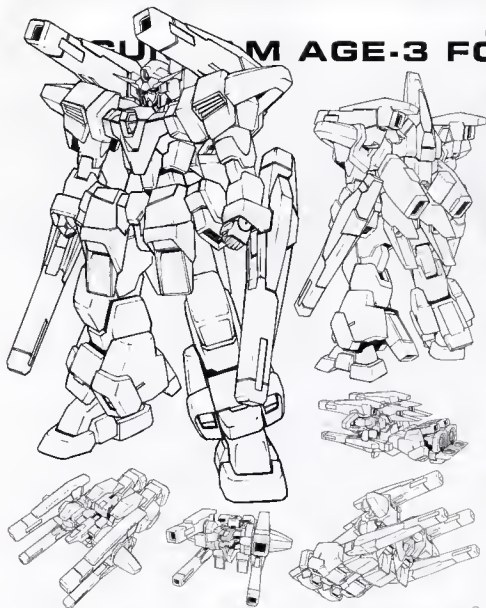
EARTH FEDERATION FORCE

## GUNDAM AGE-3 FORTRESS

AGE-3F

ガンダムAGE-3  
フォートレス

全 高 18.5m  
 重 量 73.0t  
 パイロット ニキョ・アスノ  
 ウェットピット・ガンバヘル  
 副 操 縦 シグマスキャンロン



**A** GE-3は、地上での使用を主眼に開発されたが、砂漠や湿地帯などの極地では、最適とは言いがたかった。そこでAGEシステムが提示したのが、AGE-3フォートレスである。

さらに、拠点攻撃や砲撃戦用に特化させるため火器類の強化が施された。その結果さらなる重量増を招いたため飛行する事は叶わなくなり、ホバー機能で移動する形式を採用している。しかし、これでも陸上兵器としての機動性は十分に確保されていた。

**G ホッパー**

フォートレスのGウェアであるGホッパー。戦闘中の空母機に準じてはGホッパーにウェットピットが搭載した。この後、単独化される。

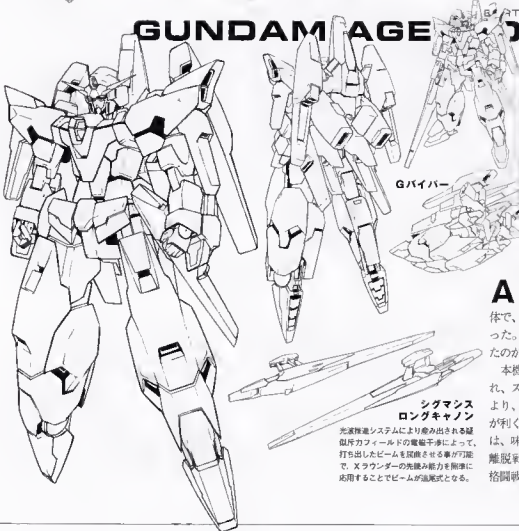
EARTH FEDERATION FORCE

## GUNDAM AGE-3 ORBITAL

AGE-3O

ガンダムAGE-3  
オービタル

全 高 18.5m  
 重 量 69.2t  
 パイロット ニキョ・アスノ  
 副 操 縦 シグマスキャンロン  
 ビームサーベル

**G バイパー**

**A** GE-3は宇宙空間の戦闘も考慮されていたものの地上寄りの機体で、その性能は最適とは言いがたかった。そこでAGEシステムが提案したのがAGE-3オービタルである。

本機のGウェアはGバイパーと呼ばれ、スラスターの増設と推力アップにより、機動性が大幅に向上し、小回りが利くようになっている。だが、本機は、味方の直援のもと、砲撃戦や一撃離脱戦に特化するというものであり、格闘戦には不向きであった。

**シグマス  
ロングキャンロン**

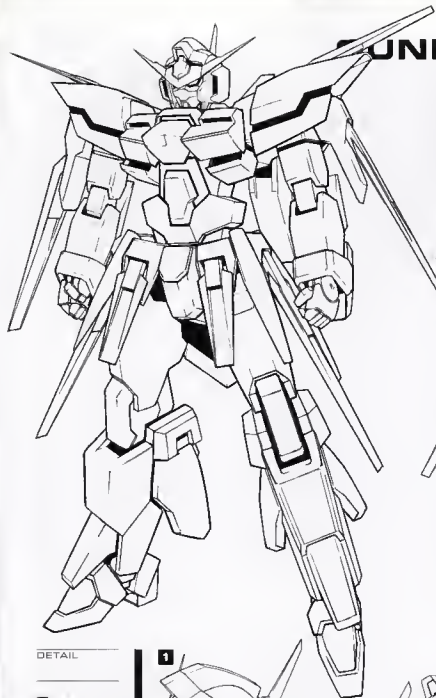
光線推進システムにより動かされる疑似力フィールドの電磁干渉によって、打ち出したビームを屈曲させる事が可能で、Xラウンダーの先制能力を阻害する事でビームが通脱式となる。

## GUNDAM AGE-FX

AGE-FX

ガンダム  
AGE-FX

全高 16.5m  
 重量 63.0t  
 パイロット キオ・アスノ  
 武器 Cファンネル  
 スタンダライフル  
 ガイダルバズーカ  
 ビームサーベル



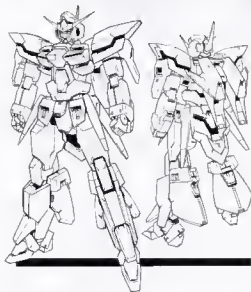
## DETAIL

## 1 頭部

AGE-3のイメージを  
 受け継ぐが、シルエット、  
 デTAILともに随分と  
 手が加えられており、  
 共通部分はほとんど見  
 れない。



## DETAIL UP Ver.



**究** 極のガンダムといわれる最終進  
 化形態。AGE3をベースにし  
 ているものの、フレームレベルから手  
 を加えられている。そのため実質的に  
 別の機体と言っているほどに変化した。  
 FXとは「Follow X-Rounder」（フォ  
 ロー・Xラウンダー）のことであり、  
 Xラウンダー能力の高いキオ・アスノ  
 の要求に応える性能を持つ。

AGE-3に対して、10%以上の軽量  
 化が図られており、基礎構造の見直し  
 も加わり、機動性は大幅に向上。武装  
 面では、シグマスライフルの発展型  
 のスタンダライフル、ヴェイガン側  
 のXラウンダー用兵器であるビットを  
 参考にしたCファンネルを採用。これ

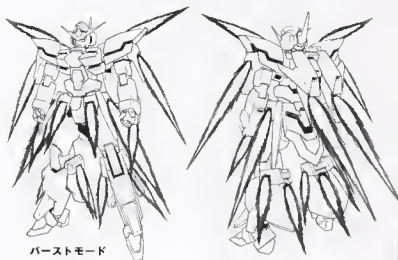
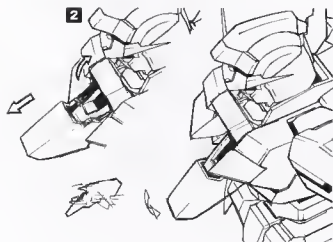
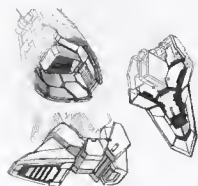
は、パイロットの能力によっては、敵  
 の特定の部位だけを狙って攻撃できる  
 ほどの精度を誇るだけでなく、防衛面  
 でも使用可能だ。

つまりAGE-FXとは、本体の機動  
 性の向上とCファンネルの採用で、  
 AGE-3のあり余るパワーと火力を活か  
 し、その欠点である空間機動性の不  
 足から来る汎用性の低さを完全に克服  
 していると言えるだろう。

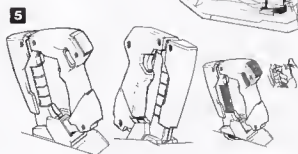
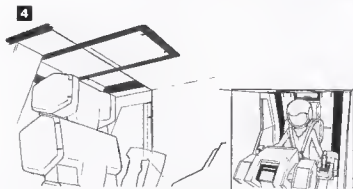
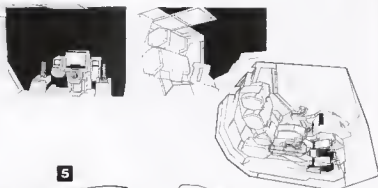
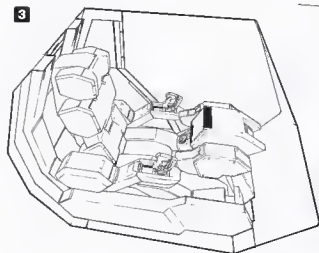
本機は後に、FXバーストモードと  
 いう、一種のリミッター解除能力が加  
 えられた。これは機動力が最大限にな  
 り、機体のファンネル基部からビーム  
 サーベルが展開することで多数の敵を  
 一度に破壊できる、最強の機能である。

# 肩部、リア・アーマーの ディテール

腕部、リア・アーマー、脚の  
裏のディテール。従来より  
多くのパーツで構成されて  
おり、スラスター数も多い。



バーストモード



**1 上半身**

A G Eシステムの重装甲が正面に出てこなくなった事で、印象が軽くなるので、重量感が残るような形をとる。

**2 コクピットハッチ**

コアファイターが搭載されているため、機首部分のそのままだけで出てくるような形をとる。

**3 コクピット内扉**

A G E - 3のシステムを一部受け継ぎながら、ウェイクランの全周型の要素も取り入れられている。

**4 コクピット内発光ライン**

モニターが大きくなっただけでなく、ファンネル搭載機の特徴らしい発光ラインも特徴的。

**5 操縦桿**

まったく新しく開発された操縦桿。A G E - 2ダブルバレットのものに近く、それに近い運用を考へていたのだろう。

## WEAPON

**A スタングルライフル**

A G E - T Xの主力武器。ただでさえ威力があるが、チャージモードはA G E - 3のプラスティアキヤノンの小型改良版。

**B C ファンネル**

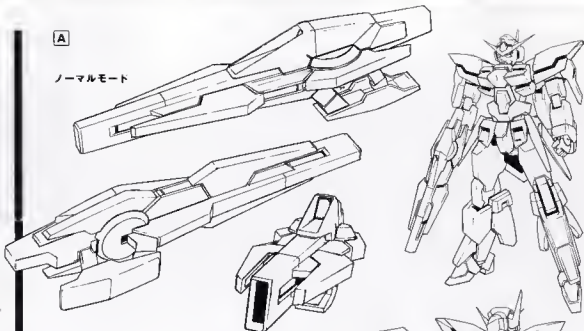
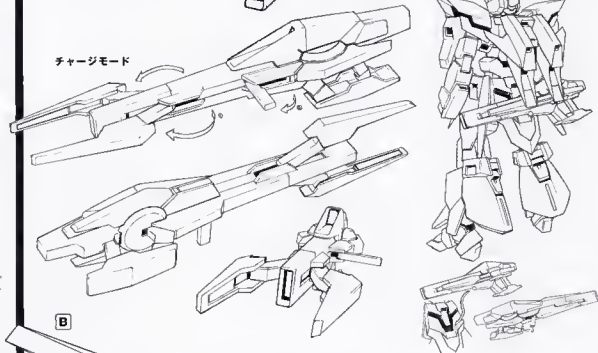
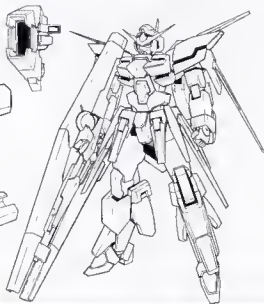
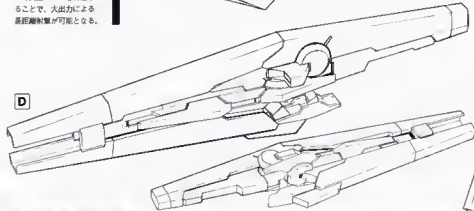
オールレンジ攻撃用の兵器。刀剣型で、シングルブレードの技術を発展させた兵器。大型6基、小型8基が運用される。

**C ビームサーベル**

選択式だったA G E - 3から、腕部の内蔵式に統一された。

**D ダイタルバズーカ**

スタングルライフルを含み込むように、オプションの大型バレルを装備することで、大出力による長距離射撃が可能となる。

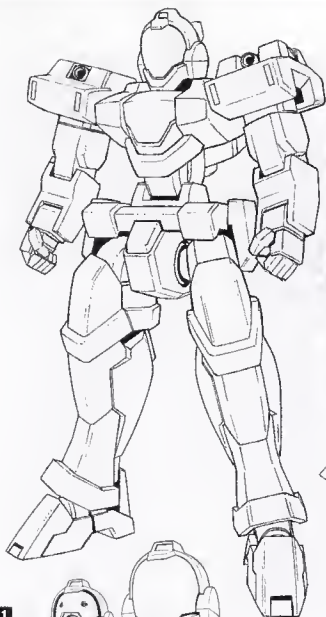
**ノーマルモード****チャージモード****C****D**

EARTH FEDERATION FORCE  
**GENOACE**

AGE-B790

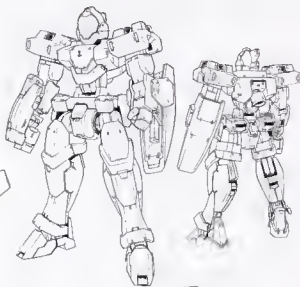
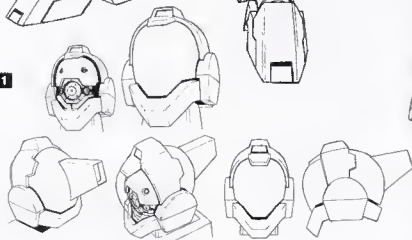
**ジェノアス**

全 高 18.0m  
重 量 41.2t  
パイロット ラーガン・ドレイク  
武 装 ビームスプレーガン  
ビースティック  
シールド  
トッスガン



DETAIL UP Ver.

1



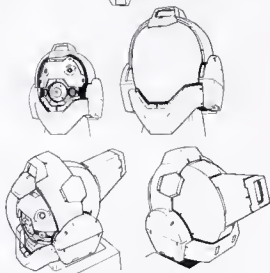
**A** G.101年の「天使の落日」を機に組織された地球連邦軍が配備した最初の主力MS（モビルスーツ）。そのベースは工業用のMS（モビルスタンダード）などであり、それにレース用や警備用に培われた技術が注入された、いわゆる「銀の杯スベック」の機体としては最高水準の性能を持っている。

その特徴は汎用性と拡張性の高いことである。ほとんど改造することなく宇宙、地上と問わず使用できるだけでなく、様々な改造やカスタムを許容する設計の余裕も持ち合わせていた。そのため、地球連邦軍のほとんどの部隊で使用され、エース用のカスタム機も

数多く製造されたという。

動力性能は、UEのガフランに比べてそれほどの隔りはないが、装甲、火力は遠く及ばず、また装甲もガフランのビームバルカンの前には無力に近い。主力兵装のビームスプレーガンによっては、近距離でもガフランの装甲を打ち抜くことができない。

それゆえ「天使の落日」以降、ガンダムAGE-1が登場するまで実に10年以上もの間、ガフランに一度も勝てずにはいたが、ガンダムAGE-1の登場以降、胴体装甲の二重化、AGE-1のドッグライフルの普及版、ドッグガンの配備により、なんとかガフランに対抗できるようになった。





# 1 顔部

フェアリング内にセンサーが収められている。メイン・センサーは旧式の単眼式。

# 2 側面

## 3 上半身

駆動部などに装甲の厚みが少ないことは、実際の経路が乏しい機体であることを物語るが、発熱型でもこの傾向は同じで、意外に適切な配置なのかもしれない。

## 4 マニピュレーター

AGE-1よりも可動時がりとつない手番開閉。細かな動きの対応が若干遅いと思われる。

## 5 脚部・足脚

人間と比べて膝部の関節が上方にあるのが特徴。足元のバーニアは踵部にあり、AGE-1の足先と踵の間というマウント方式より柔軟な機動性には欠ける。

## 6 コックピットハッチ

AGE-1とは逆のレイアウトである。ハッチが前に移動して上方から開く方式のコックピット。

# WEAPON

## A ビームスプレーガン

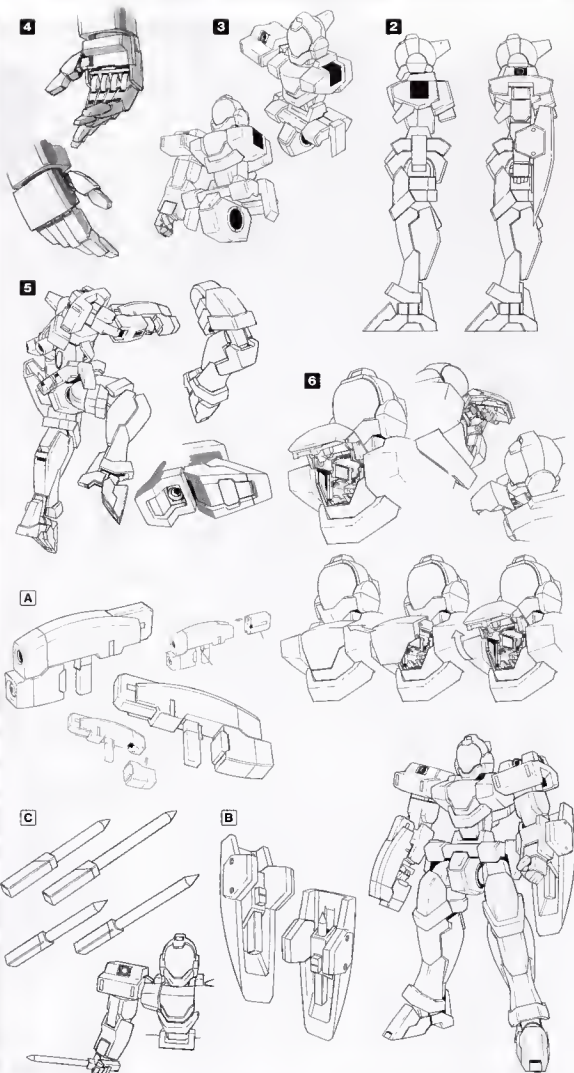
主力武装。エネルギー・カートリッジ式を採用している。威力としては後述のビーム・リフレクターに劣る。AGE-1のMSの装甲を近距離からでも打ち抜くことはほとんど不可能。

## B 固定式シールド

左手に装備されるショート・シールド。基本、駆動していることが通常の形態。内部にビーム・スティックのマウントを装備。

## C ビームスティック

標準装備の打撃兵器。使用時は内蔵部分が伸び、発熱する。



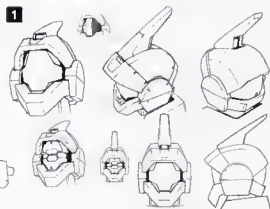
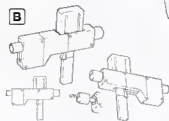
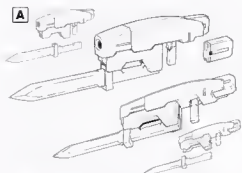
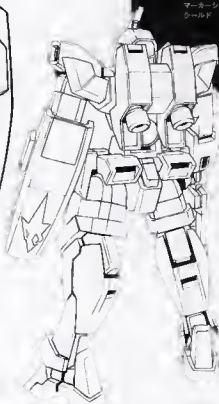
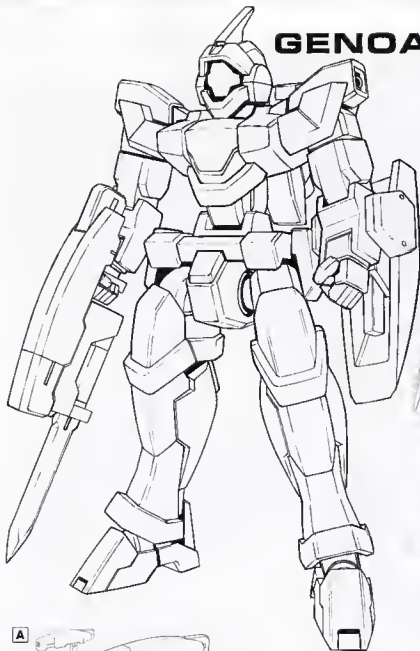
EARTH FEDERATION FORCE

## GENOACE CUSTOM

RGE-B790CW

ジェノアスカスタム

全高 18.2m  
 重量 42.0t  
 パイロット ウルフ・ヘニアダル  
 武装 ビームスプレーガンⅡB  
 ヒートシールド  
 マーシューショット  
 シールド



DETAIL UP Ver.

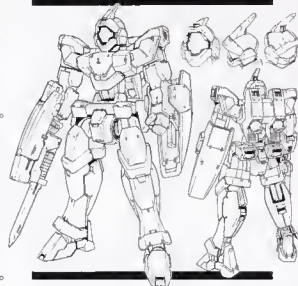
**地**球連邦軍のエースであり、「白き狼」の異名を持つウルフ・ヘニアクル専用のカスタム機。

UEのガフランに歯が立たなかった地球連邦軍は、実験的な技術の投入という目的や、エースパイロットの好みや特性に合わせるという理由で、機体をチューンアップすることを推奨していた。本機もウルフと親交の深いモビルスーツ鍛冶のマッドーナ工房が手掛けた機体だ。

その主眼は機動力の向上にあり、背部スラスターが単発から双発に、肩部のスラスターの形状も変更され、機動性は大幅に向上している。しかし、その代償として操縦性は劣悪となり、ス

ーパーパイロットであるウルフ以外には乗りこなすのが難しい機体となっている。また、センサーや通信などの情報系も手を加えられており、ブレードアンテナが増設されただけでなく、メイン・センサーもシングルアイ式からツインアイ式へと改良されている。また、武装は本体下部に銃剣を追加したビームスプレーガンⅢBを採用するなど、後の高機動型のコンセプトを取りしている。

ウルフのパーソナルカラーである白に塗装された姿は威圧感充分だが、対ガフランに対して決定打とはならなかった。後にGバウンサー開発の参考としてマッドーナ工房に払い下げられた。



## GENOACE II

RGE-8890

## ジェノアス II

全高	18.2m
重量	42.0t
パイロット	連邦軍一尉兵
式別	ドッグライフル
武装	ビームサーベル シールド

## DETAIL

## 1 頭部

ジェノアスとの大きな違いは、ブレードアンテナの増設と、フェアリング内のセンサーが縦置きから横置きになったこと。これにより格闘に性能が上がったと思われる。

## WEAPON

## A ビームスプレーガンⅡB

試作下段に専用の銃剣が取り付けられたメイン武器。能力が向上しているがU.EのMSには効かない。

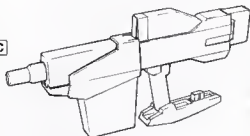
## B マーカースョット

訓練用の銃。ペイント弾が発射され、命中判定が出来る。

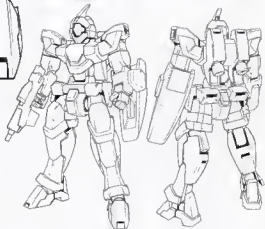
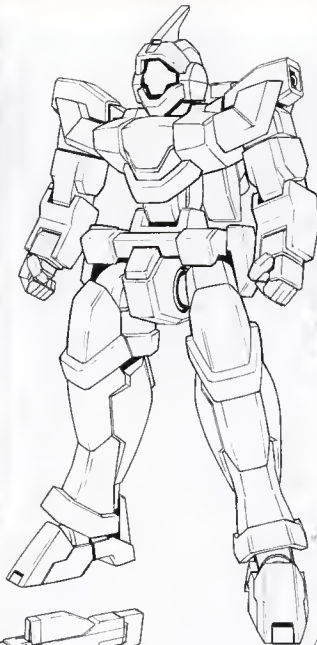
## C ドッグガン

ドッグライフルを参考に作られたメイン・ウエポン。ドッグライフルよりも威力が低いが実用能力を持つ。

## C

対比  
(ドッグガン)

【ドッグライフル】



**A** G.140年代の地球連邦軍の主力モビルスーツの一種。ウルフ・エニアクルのジェノアスカスタムをベースに、扱いにくい特性を万人向けに改良した機体。また、センサー類もジェノアスカスタムと同等のものを搭載。そのため外見はジェノアスカスタムとほぼ同じである。

しかし、その内容はさらに大きく改良されている。まず特筆されるのは、装甲がAGE-1並のものを与えられている点だ。また、主要武装もドッグライフルの普及版であるドッグガンが採用されている。ビームサーベルも1本だが使用可能である。

総合的な実力ではAGE-1の量産機

であるアデルに劣るものの、ヴェイガン軍のモビルスーツに充分対抗できる能力を持っている。

ベースがいわゆる「銀の杯スベック」であるものの、長年使用されてきたことから、その信頼性の高さは折り紙付きで、操縦面も扱いやすいため、ベテランパイロットの中には本機を使い続けるものも多かったという。

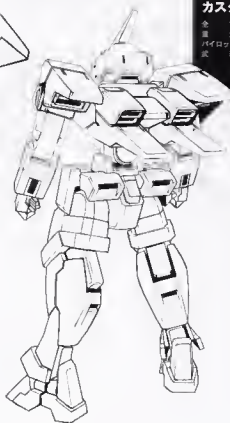
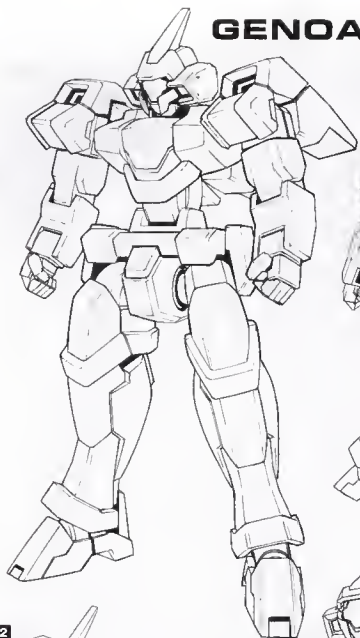
もともとジェノアス自体がそれまでの民間仕様MSの総決算的な性格を持つがゆえに、その拡張性の高さは特筆すべきもので、ヴェイガンとの100年戦争の間に様々な改良を繰り返しつつ、第一線の實力を維持し続けたことは称賛に値する。

## GENOACE-O CUSTOM

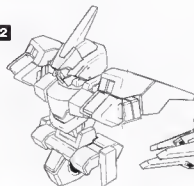
AGE-BB93CO

ジェノアスO  
カスタム

全 高 18.2m  
 重 量 48.2t  
 パイロット オブライト・ローレイン  
 武 装 ドッグライフル  
 シールド  
 ビームサーベル



2



1



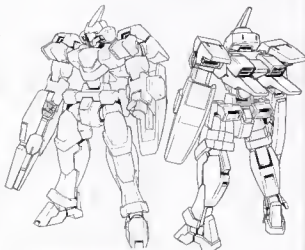
**A.** G.160年代にディーヴァのアビス隊に配属されていたジェノアスIIのカスタム機。Oカスタムという名は、本機のパイロットである、オブライト・ローレインのイニシャルになんで名付けられた。

そのベースはジェノアスIIだが、センサーや通信系を司る頭部や肩部や背部のスラスターなど、ジェノアスの改良に重要な役割を果たす部分に、最新の技術が投入されることで近代化改修が施されている。さらに武装面でもドッグライフルの装備が可能になった。このことから、その実力は地球連邦軍の主力機であるアデルをも上回ると言

われている。

実際に、最新型の変換機である克蘭シェで構成されたアビス隊において、空中での任務では、サブフライトシステムであるウェイボードを使用する必要があるものの、克蘭シェと同様の作戦展開が可能であった。

本機はオブライトのジェノアスIIへの偏愛（かつて愛するレミ・ルースが同機を整備していた）から出来た機体ではあるものの、結果的にジェノアスという機体の設計自体が、2世代に渡る性能向上を受け入れられるだけの設計の余裕をもつ「傑作機」だったということも証明したと言えるだろう。



## G-EXES

WMS-GEX-1

## Gエグセス

全 高 185m  
 重 量 47.5t  
 バイット・ウルフ・エニアクル  
 機 種 ビームライフル  
 ビームサーベル  
 ビームバルカン  
 ミサイルポッド  
 シールド

## DETAIL

1 Oカスタム  
胴部

メインセンサーだけでなく、左右にサブユニットが追加されている。協調するグラシエに近い性能を求められた結果と思われる。

2 Oカスタム  
上半身

胴部に大規模な運動ユニットが追加されている。本体部の外装が防衛型からあまり変わらないのも本機の特徴だ。

## 3 肩部スラスター

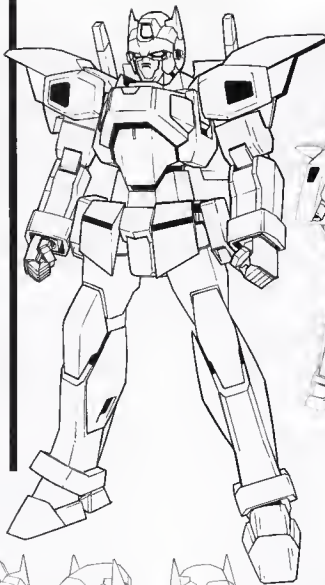
外側からは見えにくいが、一般的なMSと同様に肩部にもスラスターを装備。

4 Gエグセス  
上半身

胴体部は旧機のパースとまったく変わらないが、あまり変わっていない。

5 Gエグセス  
頭部

ガンダム型が採用された頭部。AGEシステムは搭載されていないため、大型のブレードアンテナは廃されている。



## DETAIL UP Ver.



**ウ**ルフ・エニアクルがガンダムと同等のMSを手に入れるべく、マッドーナ工房に依頼したカスタムMSで、コウモリ退治戦役でウルフの乗機として活躍した。同工房の開発したレース用の量産MS、シャルドールをベースにしつつ、ウルフが勝手に持ち出したガンダムAGE-1の技術データを投入して完成した。

ウルフの乗機らしく、機動性の大幅アップを主眼に開発されており、パワーもUEのバクト並とケタ外れである。しかし、その代償として、扱い辛い機体であり、ジェノアスカスタム同様にウルフでなければその性能を十二分に発揮できない。

主要武装であるビームライフルはドゥズライフルを参考にし、同等の威力を持っている。ビームサーベルは2本同時使用を可能としており、これがウルフ特有の二刀流戦法である「ウルフ・ファンク」を産み出した。

このように一部ではガンダムAGEを上回る性能を見せた本機だが、フリットの分析では、関節の柔軟性はAGE-1の方が上とされる。つまりは状況における対応性はAGE-1に一步譲るということだが、機体データだけを元にした量産機のカスタム化だけで、ガンダムAGE-1並の性能まで組み上げるマッドーナ工房の技術力を見せつけた機体ということもできる。



1 側面図

シルエット自体はベースとなったシャールドールと同じだが、大型のバックパックの採用により、その印象は大きく違う。

2 脚部

シャールドールとほぼ同じ形状だが、スラスター噴射口は増設されている。

3 足裏

スラスターの噴射口は2つと、通常よりも多い。より柔軟な機動が可能に。

4 コクピットハッチ

ジェノアス同様、開き式のコクピットハッチ。ワンプッシュで開く。

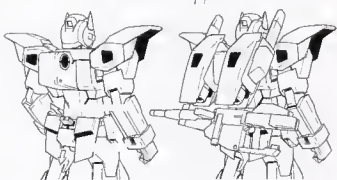
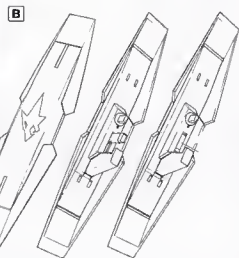
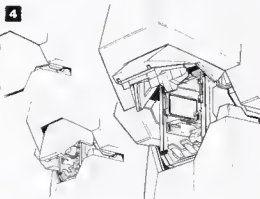
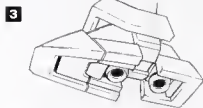
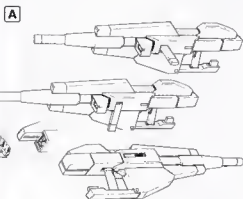
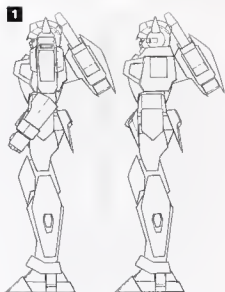
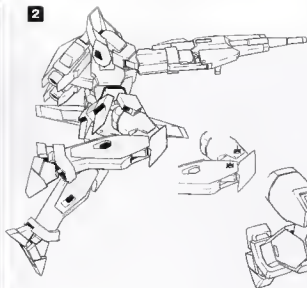
WEAPON

A ビームライフル

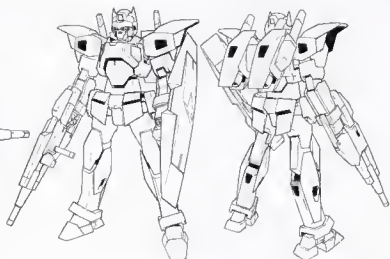
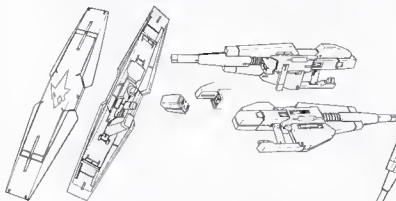
ドッズライフルの技術を参考にしたメインウェポン。威力もドッズライフルにセクを勝らない。

B シールド

ジェノアスがショートソードなどに対してA.G.E.-1と同様にロッキング式のシールドを採用。ウルフのパーソナルマークが描かれている。



DETAIL UP Ver.



## G-BOUNCER

WMS-GB5

## Gバウンサー

全高 16.0m  
 全重 33.0t  
 バイリット ウルフ・フェニックス  
 武器 フォースライフル  
 ジームサーベル  
 シールド兼用シングルブレイド

## DETAIL

### 5 後部 バインダー 展開ギミック

バインダーには背面に2基、裏面に1基のスラスタが内蔵されており、状況により展開する。

### 6 上半身

ベースとなったAGE-1より、専用設計になったことで、かなりデザインが変更されている。

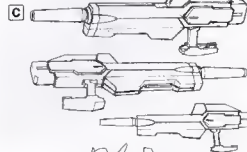
### 7 胴部

連邦系MGSの特徴である胴部ユニットのカバーが廃されているため、フィンアが特徴的。口部スリットは廃されている。

## WEAPON

### 8 専用ドッグ ライフル & シールド

AGE-1のドッグライフルの発展型。センサーの強化と近接の削減により、機動射撃モードは廃され、スリムになった。シールドはウルフ専用とされ、先端部は取り外しが可能で、シングルブレイドとしても機能する。



7



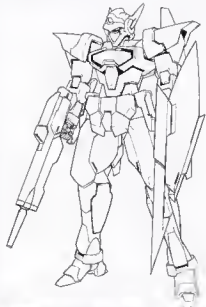
**ア**デルと同じくガンダムAGE-1をベースにした新世代機で、実質的に兄弟機と言ってもいい存在。

最初からスピード重視の高機動型として開発されたことから、その基本構造はガンダムAGE-1スバローを採用しており、ウェアシステムはオミットされている。バックパックには可動式スラスタ3基を内蔵したバインダーが装備され、スバロー以上のスピードと機動性を実現した。ヴェイガンXXラウンダー機にも対抗できる動力性能を誇る。

ウルフ・フェニックスが使用し、開発にマッドーナ工房が関わっていること、

そしてその名からGエクセスの後継機と思われるのだが、関連はほとんどない。また、ウルフ専用機だと思われているが、実際は量産タイプであり、ウルフ仕様は盾などが細かくカスタマイズされている。もともと、ウルフの愛機だけあって扱い難い機体であることは同様で、その他の配備機もエース級のベテランに限られたと言う。

ディエルヴァアGバウンサー・デオスといった地球連邦軍のXラウンダー専用機は、可変機で最新型のクランシエではなく、本機がベースとなっていることから、その機動性の高さは証明されているとも言えるだろう。



SPACE PIRATES BISIDIAN

## G-EXES JACKEDGE

BMS-004

Gエグゼス  
ジャックエッジ

全 高 18.0m  
重 量 40.0t  
パイロット 宇宙海賊ビシディアン  
武 装 ドッスライフル3挺  
ビームライフル  
ミサイルポッド  
ビームサーベル  
シールド

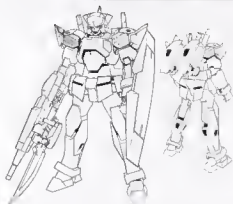
DETAIL UP Ver.



**海** 賊ビシディアンが所有するMSの機体。ウルフが使用していたGエグゼスをベースにした機体で、Gエグゼスと同様、マッドーナ工房で開発、製造が行われた。頭部、肩部などが変更されている以外、外見はほぼ同じだが、この時代の多くの旧式MSが

そうであったように、装甲材など多くの部分で手が加えられており、その性能はA.G.160年代においても、充分に機能する。

ドッスライフルの先に付けられた大型の銃剣は、取り外してヒートサーベルとしても使用できる。



地球連邦軍→UE

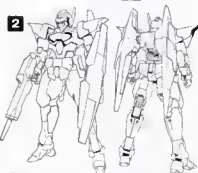
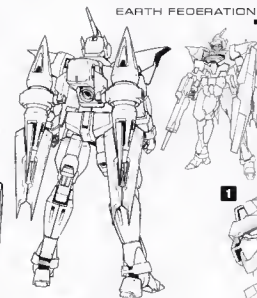
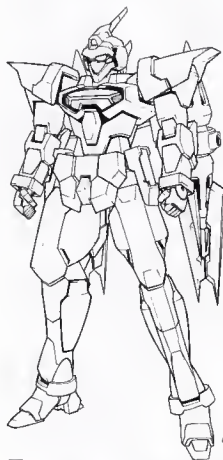
EARTH FEDERATION FORCE → UNKNOWN ENEMY

## THIELEVA

XMS-005

## ティエルヴァ

全 高 18.0m  
重 量 38.0t  
パイロット ジラード・スプリガン  
武 装 ドッスライフル  
Tビット  
ビームサーベル  
シールド



A



**ヴ** ェイガンに寝返った地球連邦軍のパイロット、ジラード・スプリガンが搭乗する機体で、もとはGバウンサーをベースにする地球連邦軍のXランダー専用機。本機の前にGバウンサー・デオスという実験機も存在した。

基本的にはGバウンサーの構成を継承するが、頭部のセンサー系の改良によるカバーと、背中のバンダーに代わり、ビットとしても使用できるTビットの設置が外見上の違い。性能的にはガンダムAGE-FXとも互角に戦い得る能力を持つ。

## ADELE

RGE-G1100

## アデル

全	高	18.0m
重	量	42.4t
パイロット	乗務員	1機兵
武	装	ドズライフル
		ビームサーベル
		シールド

## DETAIL

1 ティエルヴァ  
頭部

Xラウンダー艦であるため、大型の1基アンテナの採用などGバウンサーより顕著な変化は少ないとされている。また、そのためカウインアイ部にはカバーが新たに取付けられた。

## 2 テスト用 MS

グランド（レイナ）スプリガンと数人フォーネルが運用試験を行った新型機。Xラウンダー艦力増幅装置の導入で大幅。Gバウンサーの同型機で、機体色はミントグリーン。

## 3 アデル側面

ベースとなったガンダムAGE-1とかなり似たシルエットの側面。両機の共通性が見て取れる。

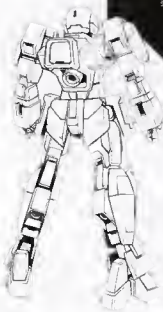
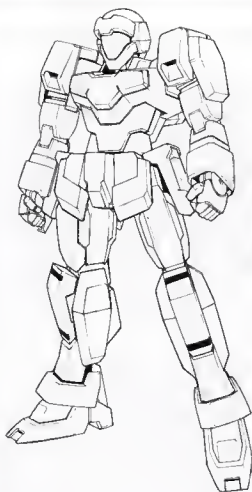
## 4 アデル頭部

連邦軍のセンサーカバーを採用しているが、センサー系はフライングアイ式で、ガンダムAGE-1の構成をほぼ継承している。AGEシステムを搭載しないことからブレードアンテナ等は採用されていない。

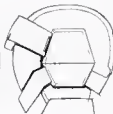
## WEAPON

## A Tビット

通常のスラスターとしてだけでなく、ビットとして射出することができるためオールレンジ攻撃が可能。さらに先端部のブレードは回転することで敵を貫くといった攻撃も出来る。



4



3



## DETAIL UP Ver.



**ガ**ンダムAGE-1と基本フレームを同一に開発された、いわば量産機。さらに実戦配備まで20年程の歳月を要した間に、技術的進歩により性能は大幅に向上しており、登場時には実質的にベースとなったAGE-1を上回る地球連邦軍最強のMSであった（同時期にAGE-1も能力向上している）。

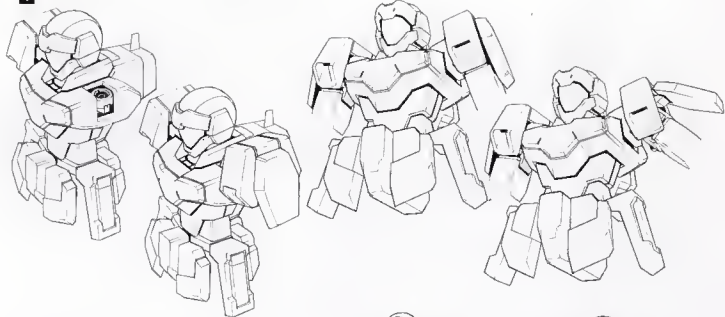
その機体構成はAGE-1の特徴であるAGEシステムを除くAGE-1のほとんどの機能が継承されている。タイタスやスバローといったAGEのウェアもそのまま使用できるだけなく、新たなウェアも開発されており、Gバウンサーのバインダーを装備した機体など

も確認されている。一方でAGEシステムの排除によるセンサー、通信系の適性化や各部の設計変更などが行われるなど、総合的なコストダウンにも配慮がされている。

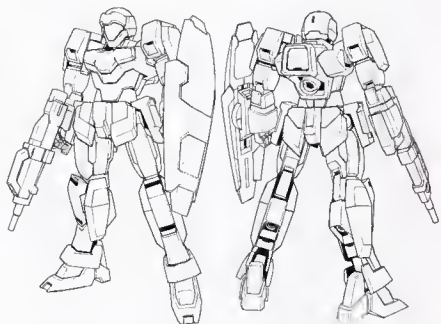
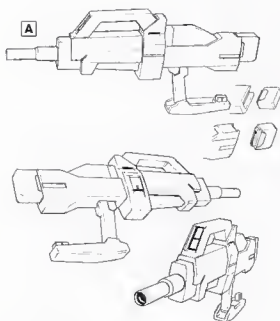
主要火器のドズライフルは、改良型が採用され、センサー系の性能の向上により、精密射撃モードが排除されている。

本機の登場は、地球連邦軍にとって一般パイロット用の機体で、ヴェイガンとのMSと対等に戦うことができる機体を手に入れたことを意味しており、後継機のアデルマークII登場後も、ヴェイガン戦争が終るまで、多くの戦場に本機の出場があった。

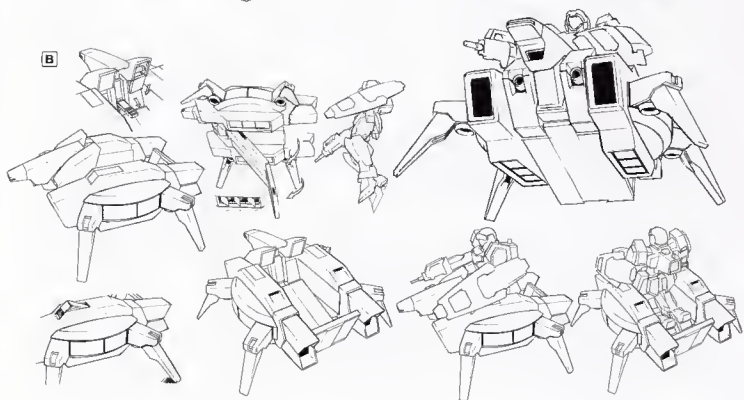
1



A



B





## ADELE CANNON

RGE-G1100C

## アデルキャノン

全 高 18.0m  
 重 量 不明  
 バイロット 地球連邦軍  
 式 名 ドッグキャノン  
 3連装ミサイルポッド  
 ビームサーベル

## DETAIL

## 1 アデル上半身

ガンダムAGE-1のフレーム構造からAGEシステムを導き、最適化した構造をもつ。肩部の側面装甲は可動式となっている。

## 2 アデルキャノン上半身

キャノンの砲身は肩部の可動装甲部分にマウントされ、真の可動を妨げない構造。そのため、キャノン砲は異なる構造的に別して使用可能だ。

## 3 背部エネルギーバック

ドッグキャノンは、ドッグライフルなどと同じくエネルギーバック式が採用されており、予備のバックは腰部装甲内に合計2基マウントすることができるとされている。

## WEAPON

## A 専用ドッグライフル

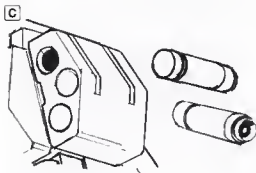
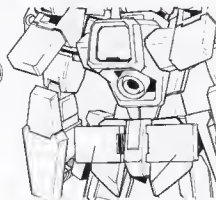
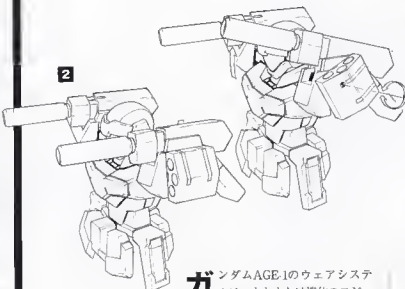
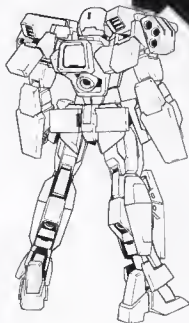
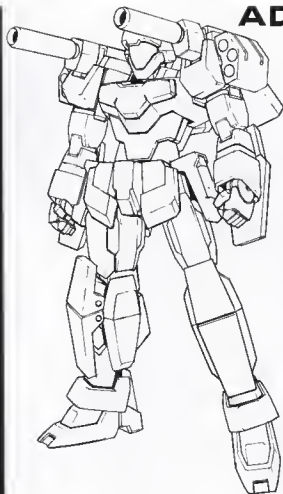
ガンダムAGE-1のドッグライフルの改良型で、センサー部の能力向上により精密射撃モードは実装されている。シールドはAGE-1と同じものを使用。

## B ウェイボード

ヴェイガンに於けるウェイボードに準じた地球連邦軍のMSだが、唯一欠けていたのは、空中への作戦展開能力だった。それを補完するのがウェイボードだ。これはMSを搭載させて空中を飛翔できる。さらにビーム砲、ミサイルなどの武器も搭載されており、MSの地上における機動性だけでなく、火力の向上にも寄与した。

## C ミサイルポッド

左側面に装備される3連装ミサイル。牽制や精密攻撃など、キャノンを補完して使用される。



**ガンダム**AGE-1のウェアシステムは、もともと機体のモジュール構造を利用してAGEシステムが提案した機能であった。

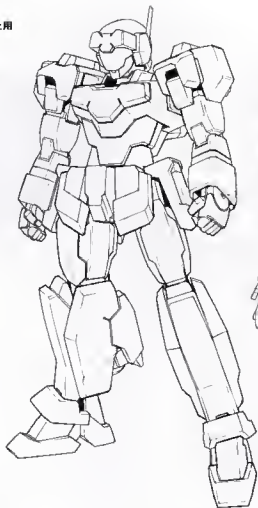
このウェアシステムは、例えばスビード型であるGバウンサーなど専用設計された特殊機には劣るものの、少ない投資で多くの局地戦機を生み出すことができるため、AGE-1の生産型であるアデルでも積極的に採用された。また、アデルで初めて採用されたウェアも存在した。

砲撃強化型であるアデルキャノンはその代表的な存在であり、パワー、スビードといったAGE-1のウェアの中で足りなかった要素である、火力を主

眼に開発されたウェアだ。最大の特徴は両肩部のドッグキャノンである。これはドッグライフルよりも火力が高く、2門搭載することでノーマルのアデルの倍以上の火力を得ることが出来、さらにミサイルポッドも装備されるといった重武装を誇る。またトップヘビーになった機体の砲撃時の安定を保つため膝部に姿勢制御用のアンカーが装備されている。

実戦においては、アデル部隊の中に一定の数でキャノントタイプが投入されており、戦場各地で火力支援に活躍した。また、アデルマークII投入後も、機動性を重視されない機体特性から、第一線で継続して使用された。

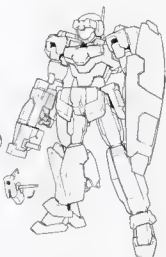
地上用

EARTH FEDERATION FORCE  
ADELE mark II

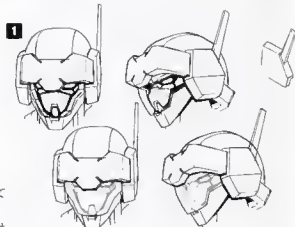
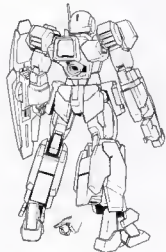
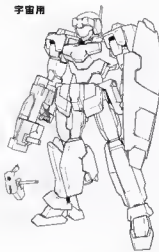
AGE-G1500

## アデル マークII

全 高 18.0m  
重 量 42.4t  
パイロット 3名(主操一員長  
副 操 3名(副操員)  
ビームサーベル  
シールド



宇宙用



**A.** G.160年代の地球連邦軍の最新鋭MS。アデルをベースにした能力向上型で、外観上は頭部ユニットや胸部、脚部などにその差異を認めることができる。

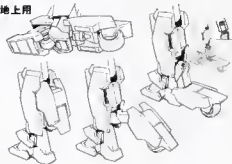
アデル同様、本機でもウェアシステムが採用されており、タイタス、キャノンなどの装備が可能であるが、本機がもっとも特徴的なのは、従来一般型は地上用/宇宙用が基本的に同じであったものを、各々の仕様で異なった機構を採用した点だろう。

地上用では脚部に地上走行用の装輪ユニットが装備されており、これは地上での移動をより高速にするもの。また、宇宙用では脚部スラスタが大型

化されており、空間機動性が向上している。

A.G.160年代の地球連邦軍のMSは、最新鋭のクランシェを見るまでもなく、高機動を主眼に開発されている傾向があり、クランシェなどと協調して作戦行動をとるには、従来一般型と能力に特化したウェアという開発方針では能力の限界は見えていた。そこで、それほど出番のない特化型ではなく一般型の基礎能力の向上のためにウェアというシステムが採用されたのだ。そういった意味ではアデルマークIIの地上用/宇宙用の装備は、一般型に見えるものの、新しいウェアのコンセプトとすることもできるだろう。

地上用



宇宙用



## CLANCHE

RGE-G2100

## 克蘭シェ

全 高 17.0m  
 重 量 25.5t  
 パイロット アビス部隊員  
 運用軍 地球連邦軍  
 派 出 ドゥズライバル  
 ビームターベル  
 ビームバルカン  
 シールド

## DETAIL

1 アデル  
マークII頭部

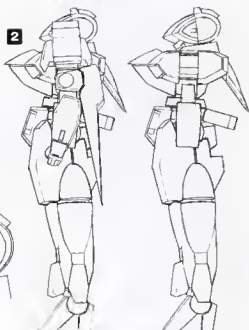
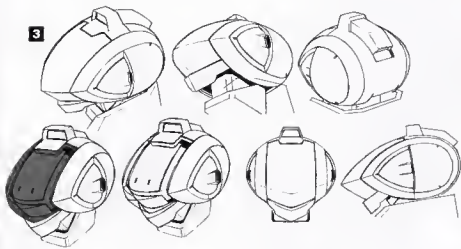
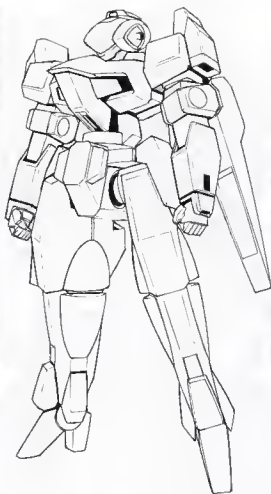
デザイン的には頭部パイザーのパーツが大型で造作の重くなったものになった。また、その形状から強化されたセンサー部分が内蔵されていると考えられる。

## 2 クランシェ側面

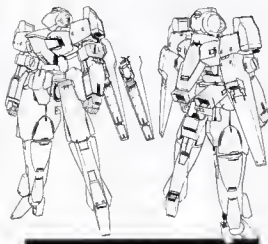
胸部のドリュームが非常に厚いことが分かる側面。突出部はコックピットになっており、可変機ならではのレイアウトと言える。

3 クランシェ  
頭部

センサー系は従来のツインアイ式を押し、H型のより幅広いエリアをカバーするものが採用されている。可変機らしい選択と言える。



## DETAIL UP Ver.



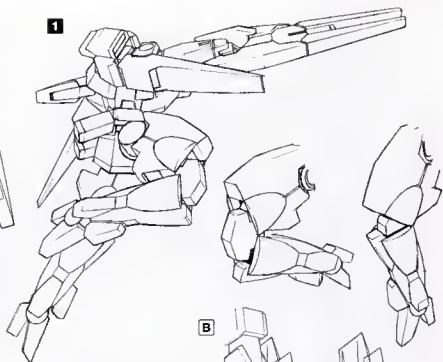
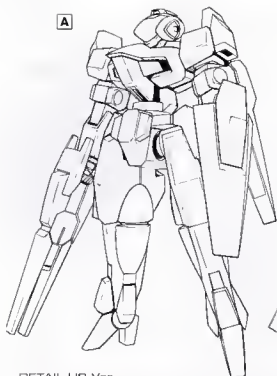
**地** 球連邦軍が開発したガンダムAGE-2をベースにした量産機。AGE-2に比して変形機構の簡略化や、車輪型を採用した降着装置、センサー系はツインアイ式からより3次元を意識したH型を採用するなど、数多くの仕様変更があるため、AGE-1とアデルほど、その外見に類似性は見られなくなった。

本機は、MS形態でも飛行が可能であることなど、従来のウェィボードを使用するMSよりも格段に機動性が向上した。しかし、その一方でウェアシステムは採用が見送られ、武器なども可変機であるという都合上、専門のものを使用しなければならないという制

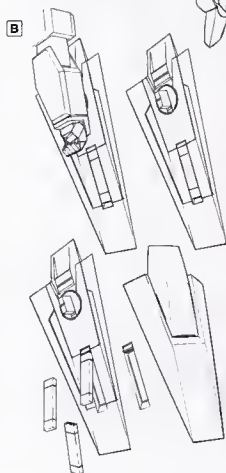
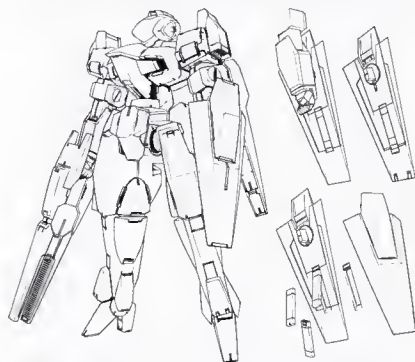
約があった。また、飛行形態とMS形態という二重の操縦系統は複雑化を招き、一定の高いレベルの練度が必要であり、パイロットの育成という意味でも問題があった。

このため、結果的に本機の生産数はそれほど多くなく、同時期の一般的な汎用型の主力機であるアデルマークIIには水をあけられる形になった。

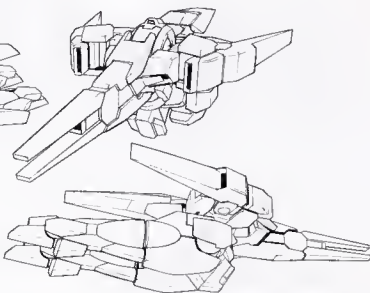
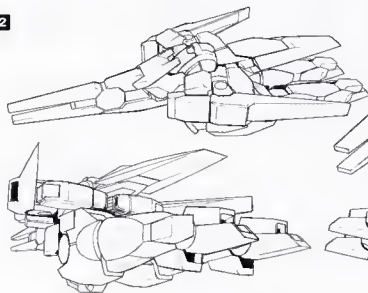
しかし、高機動というこの時代の必須とも言える要素を持つ、この機体の地球連邦軍内での位置づけは決して低くはなく、ディーヴァのアビス隊をはじめ、数多くが戦線へ投入され、特に高機動が必要とされる対MS戦にその能力を発揮した。



DETAIL UP Ver.



**2**



## DETAIL

## 1 脚部

脚部関節は関節に替わっており、可動時、可動軸が露出するという特徴が構造である。

## 2 飛行形態

変形機構については、その基本はガンダム AGE-2であるものの、聰明化を求め変造しなされ、変形プロセス自体も変更されている。

## 3 側面部

機から見るとノーマルとの変更点が見えてくる。全体にポリウムアップしているのが分かるが、重量自体は21%しか増加していない。

## 4 センサー

ノーマルのクランシェと違いセンサーアイは採用されていない。指環連係機能の強化と同様、センサー類の数を増やすことで性能アップしていると思われる。

## WEAPON

## A 専用ドックスライフル

2枚ブレードのバレルをもつドックスライフル。変形時は機体部になる。強力だが他の機体のドックスライフルとの共通性が低いのが問題視されている。

## B シールド&amp;ビームサーベル

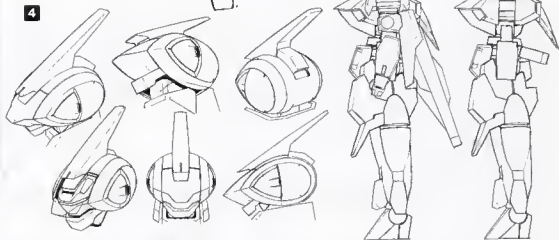
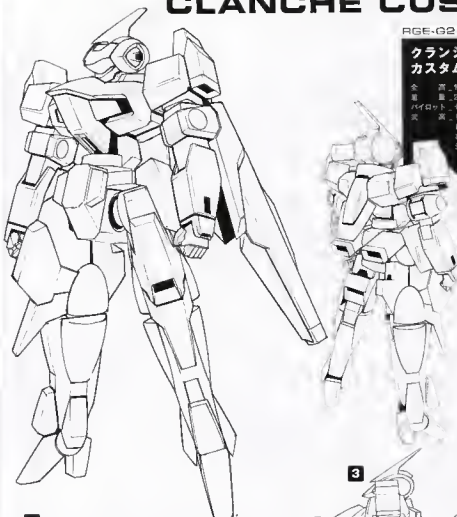
左側にショートシールドを展開、変形時には機体部にマウントされ、重武装となる。内部にビームサーベルを備える。

## CLANCHE CUSTOM

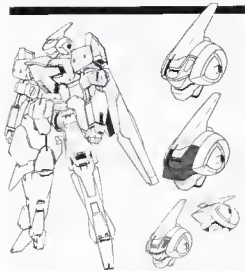
RGE-G2100C

クランシェ  
カスタム

全高 17.6m  
重量 28.5t  
パイロット セリック・アビス  
式高 ドゥック・キヤノン  
式高 ドル・スライフル  
式高 ビームサーベル  
シールド



## DETAIL UP Ver.



## 隊

長機やエース機としての使用を主眼に開発されたクランシェの能力向上型。ディーヴァではアビス隊長セリック・アビスの乗機として活躍した。

機動性の向上を目的とした機体構造の見直しが行なわれ、脚部および飛行時に翼となる背部バインダーの形状変更、それによるバインダーへのドックスキャノンの追加。センサー部の増強とブレードアンテナの追加装備などが施され、機動力、火力、指揮能力ともノーマルのクランシェよりも大幅に向上している。

ウェアシステムの採用を見送ったクランシェだが、クランシェカスタムは

実質的にガンダムAGE-2ダブルバレットのコンセプトを継ぐものとも言える。これは地球連邦軍の開発方針が、派生型はウェア主導ではなく、カスタムタイプなど専門性に特化することにより、より最適な設計を与えるという方針に変化したということだ。宇宙用と地上用に分かれたアデルマークIIと同様に、登場から半世紀たちウェアシステムそのものの考え方が変化していったと考えられる興味深い。

結果的に、機動性、火力とも同時代の最高峰の性能を持つクランシェカスタムは、ヴェイガンのXラウンダー専用機にも対峙できるだけの性能を持つに至った。



# 1 コクピットハッチ

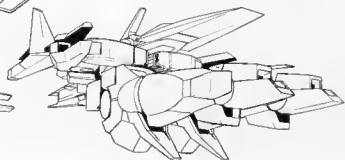
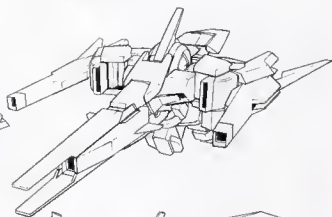
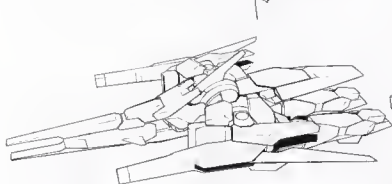
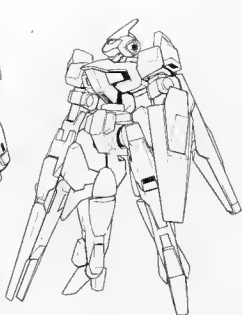
胸部というコクピット位置は一般的だが、前方に張り出した形となっている点は、変形機構をもつがゆえ。飛行形態時のコクピット位置は、ガンダムAGE-2と反対側の上方にハッチのあるレイアウトになった。飛行形態時には、ライフル棚がスライドし、その後にハッチ部がスライドすることによって乗降可能となる。

1

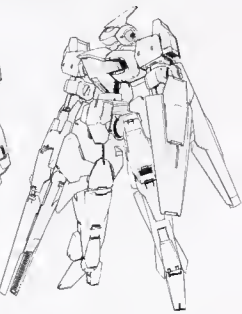
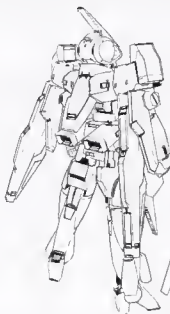
モビルスーツ時



飛行形態時



DETAIL UP Ver.

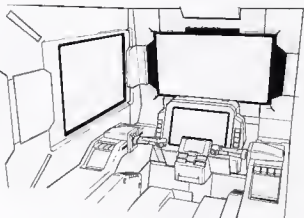
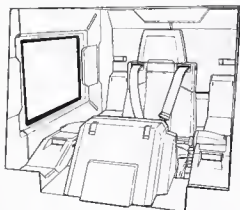
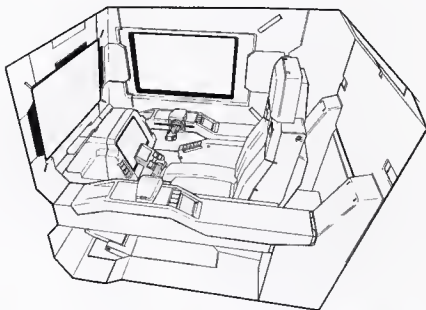


## 地球連邦軍 MS共通コクピット

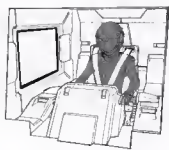
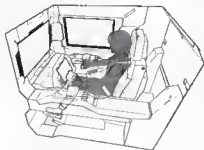
EARTH FEDERATION FORCE  
COMMON COCKPIT

地球連邦軍のMSのコクピットは、ヴェイガン側が全天周モニターを採用しているのに対して、コンベンショナルな3面スクリーン式が基本となっている。パイロットの視点の先にセンターコンソールを設け、そこに情報も集約させていると思われる、この形式はガンダム系にも使用されている。

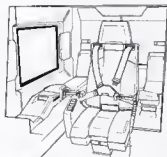
両陣営とも2操桿+ペダル式という操作方法には大差がなく、全天周型より可視領域が限定されるものの、情報そのものはコンソールに表示されているであろうから、実際の扱いに際しては差がないかもしれない。単に設計思想の違いと言ってもいいだろう。なおクランシェは例外的に、AGEデバイスの挿入口がない以外はガンダムAGE-2とほぼ同型のコクピットを採用している。



人物との対比



コンソールを外した状態



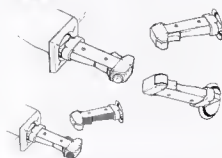
シート裏側



天井



操縦桿



# ヴェイガン・モビルスーツ開発総括

イゼルカントによる EXA・DB の奪取から始まるヴェイガンの MS 大系は、その特殊な事情により次第に狭い道へと入らざるを得なくなっていく。それはヴェイガンであるが故の事情であった。

## EXA・DB によって造られた3機の主力機

MS が旧世紀の火星においてどの程度使用されても AG・1000 年代において、ヴェイガンに次第に地球に対する野望を募らせていった時点で、ヴェイガンには主に3機の機体が存在していた事は明らかだ。長距離の侵襲と威力偵察などのための機体であるガフランと、一般的な汎用機であるドラッド、そして近接戦闘のバクトである。

### 極めて限定的な存在であるガフランという機体

AG101 年の、俗に「天使の落日」と言われるヴェイガンの地球へのファースト・アタックの際に、イゼルカントは地球との全面戦争は避け、せいぜいコロニーを破壊する程度の小規模な攻撃を繰り返す事により、地球圏そのものの情勢や人類の可能性を伺っていたとされる。そこで MS の技術面においても、自陣営の MS と同様に、「条約破り」の機体が入り込んでいたのかもしれない。来るべき本格的な侵襲の前に、自軍の MS がどの程度の実力があるか見極める必要があっただろうし、アスノ家などの著名な MS 製造をテロリズムに見せかけつつ、初期の一連の攻撃で狙ったことにも、もう一方の雄であるマッドナ工房に接近したのも、明確な意図があったことは明白であろう。実際 AGES システムの登場により、その懸念は現実のものとなる。

EXA・DB により作られたガフランは、汎用性という意味では極めて低いものだったと言えるだろう。長距離侵襲に必要なデバイスをはじめ、自爆装置の搭載など、直接には戦闘に用いないものを数多く搭載する必要があったからだ。また、機関なども信頼性重視だったはずで、その性能は抑えめだったと考えられる。それでも地球連邦軍の初期の MS は、抵抗らしい抵抗は出来なかっただろう。

### ドラッドはガフランの後継機なのか？

こうしたことから、実際にヴェイガンが主力機と考えていたのはドラッドであろう。このドラッドが地球連邦軍に確認されたのは、AG104 0 年代の事であり、ガフランがはじめで発見された「天使の落日」よりも40年もの後のものであった。それゆえにガフランの後

継機として見られ、一部では「変形を施したのはガンダムなどの地球連邦軍の機体に影響された」とも考えられてきたが、これはただ単に戦闘空域がシフトして、その範囲がドラッドの担当する所まで及んだだけということだろう。実際に両機は同時に開発され、先に必要ながフランが完成したのかもしれない。

また、もしガンダムに影響されていたら、ウェアシステムも検討されるべき事象だが、すでにその時点でバウ1型はバクト、スピード型はドラッドといった具合に MS の戦術的方法論はある程度確立しており、特にウェアシステムを開発する意味はなかったのだろう。

### ヴェイガンの MS が100年侵えた理由

汎用型を中心に近接格闘戦型、高機動型、砲撃型でフォーメーションを組むという開発体制は、兵器としての MS の戦略、戦術理論がほとんど存在しなかった地球連邦に比べ、一歩も一歩も先を行っていた。それは EXA・DB の恩恵そのものであると考えていいだ

ろう。「天使の落日」までのヴェイガンは、実戦を知らない軍隊であり、当時はまだ MS 戦術的方法論なども未発達であったと考えられるからだ。

そして、結果的にヴェイガンの MS は AG160 年代でも現役として第一線で戦闘を続けている。この理由のひとつには、それで充分であったことが挙げられるだろう。開発年代から見ればヴェイガンも古いが、EXA・DB の影響により、技術面では先を行っていたため、時間的アドバンテージは常にヴェイガンの方があった。





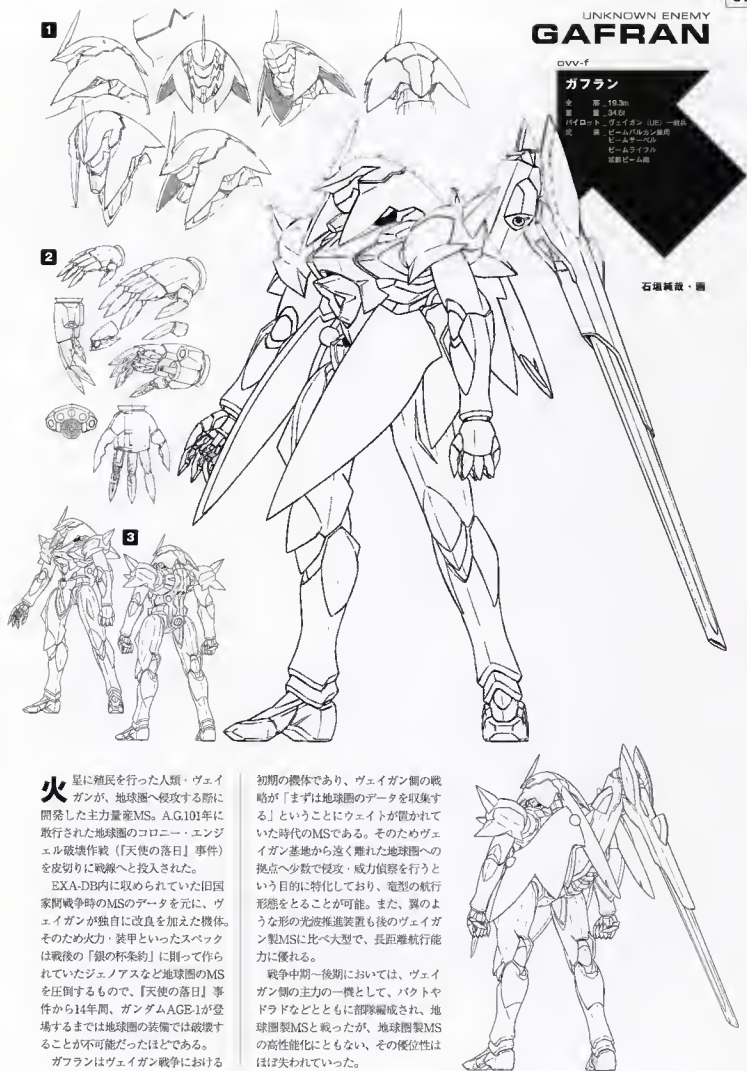
# UNKNOWN ENEMY GAFRAN

QVW-f

## ガフラン

全 高 19.3m  
重 量 34t  
パイロット ヴェイガン (UE) 一機五  
人 機 体 ヴィムパルカン専用  
ビームサーベル  
ビームライフル  
近接ビーム砲

石垣誠哉・画



**火**星に殖民を行った人類・ヴェイガンが、地球圏へ侵攻する際に開発した主力量産MS。A.G.101年に散行された地球圏のコロニー・エンジェル破壊作戦（『天使の落日』事件）を皮切りに戦線へと投入された。

EXA-DB内に取められていた旧国家間戦争時のMSのデータを元に、ヴェイガンが独自に改良を加えた機体。そのため火力・装甲といったスペックは戦後の「銀の杯条約」に則って作られていたジェノアスなど地球圏のMSを圧倒するもので、『天使の落日』事件から14年間、ガンダムAGE-1が登場するまでは地球圏の装備では破壊することが不可能だったほどである。

ガフランはヴェイガン戦争における

初期の機体であり、ヴェイガン側の戦略が「まずは地球圏のデータを集める」ということにウェイトが置かれていた時代のMSである。そのためヴェイガン基地から遠く離れた地球圏への拠点へ少数で侵攻・威力偵察を行うという目的に特化しており、竜型の航行形態をとることが可能。また、翼のような形の光波推進装置も後のヴェイガン製MSに比べ大型で、長距離航行能力に優れる。

戦争中期～後期においては、ヴェイガン側の主力の一機として、バクトやドラドなどとともに部隊編成され、地球圏製MSと戦ったが、地球圏製MSの高性能化にもない、その優位性はほぼ失われていった。



# 1 頭部 (MS形態時)

竜のような形状をしている頭部。グエイガン型MSの多くはこの頭部にコクピットを持つ。また、メインセンサーの方式もスリット状で地球連邦時代MSと大きく異なる。

# 2 ハンドパーツ

掌の中央には、ビームバルカンおよびビームサーベルとして使用できるビーム発振器を内蔵。ジェノアスの格闘性能は容易に破壊できる。

# 3 羽根を外した状態

地球連邦のMSなどに比べ、より人型に近いフォルムをしたボディ。この機体に航行ユニットである翼とビームライフルがドッキングしている。

# 4 ドラゴン形態

宇宙空間での長距離航行に適したドラゴン形態(飛行形態)。また、重力下でビームライフルを使用する際の安定性も向上する。

# 5 頭部 (ドラゴン形態時)

頭部のサイドは飛行形態では小さな翼として展開される。ここから航行用の光線が発生させて、カナードのように姿勢制御補助を行うこともある。

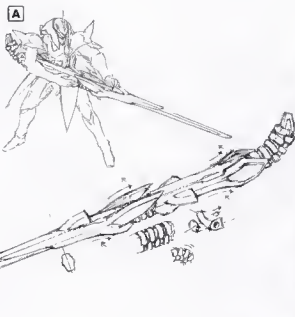
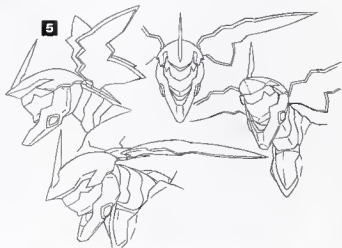
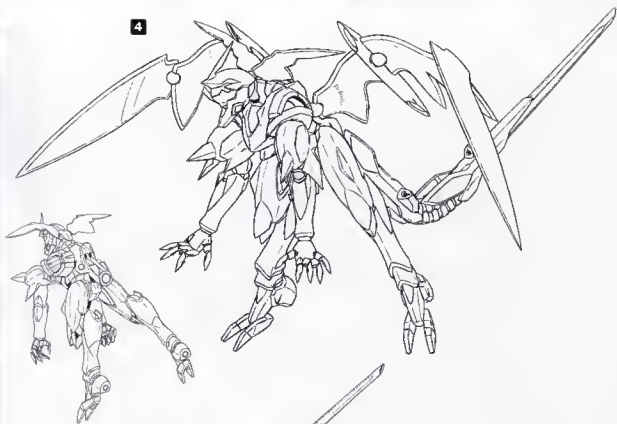
# WEAPON

# A ビームライフル

ビームバルカンより大型・高威力の兵器。腰部の撃ちや重にかついで撃つこともでき、取り回しは良好。AGE-1登場以降はビームバルカンの威力不足により使用頻度も増えた。

# B コロニーデストロイヤー

その名の通り、コロニーなど巨大な構造物も破壊できる大型の爆弾。ガフランの専用装備機というわけではなく、ゼイドラやAGE-2などが使用したこともある。



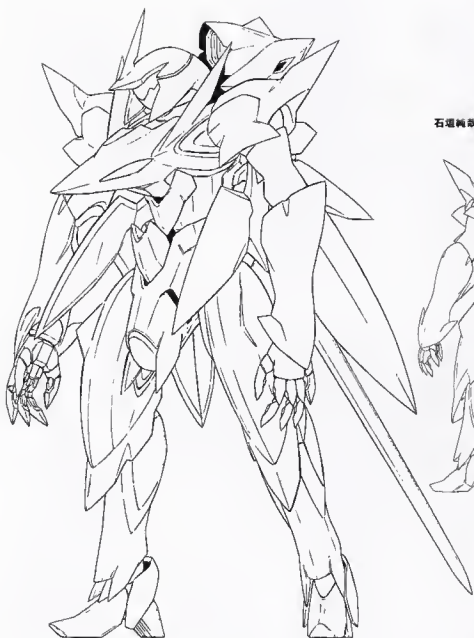
# UNKNOWN ENEMY ZEDAS

XVV-XC

## ゼダス

全 高 19.3m  
重 量 32t  
パイロット: デジル・ダレット  
武 装 ビームバルカン連射  
ビームサーベル  
ゼダスソード  
ビームキャノン

石塚純哉・画

背面・羽根を  
外した状態背面・尾と羽根を  
外した状態

**ヴ**ェイガンが所有するEXA-DB  
内の設計データを元に開発した  
高機動MS。

ガフランと同様の人型形態から飛行  
形態への変換機構を持つが、長距離航  
行向けのガフランに対し、ゼダスは高  
い運動性により、MS同士の戦闘機動  
を行うことを目的としている。その機  
動性は非常に高く、スペック的にガン  
ダムAGE-1を上回る他、コンピュ  
ーターによる機動予測も困難なレベルで  
あった（戦闘においては、ゼダスと相  
対したパイロットはしばしばゼダスを  
見失うケースが見られた）。

武装は、ガフランと同じく両肩部に  
ビームバルカンを装備する。しかしビ  
ームキャノンは持たず、かわりにゼダ

スソードが主兵装となっている。ゼダ  
スソードはビーム兵装ではなく実体剣  
ではあるが、ジェノアスなど「銀の杯  
スベック」のMSはもちろん、ガンダ  
ムAGE-1のシールドを切り裂くこと  
すら可能。人型形態において把持（掌  
部にマウント）して使用するほか、飛  
行形態では「尻尾」の先がこのゼダス  
ソードになっている。飛行形態での高  
い運動性を活かして相手とドッグファ  
イトを行いつつ、ゼダスソードで斬り  
つける、という近接格闘がゼダスのコ  
ンセプトの主眼となっている。

なお、ヴェイガン戦争中期～後期に  
は、ゼダスの機動性に着目し、パイロ  
ット能力の高いXラウンダー向けに、  
改修が行われた機体も存在する。

# 1 飛行形態

竜のような姿の方フリンヤバクトと異なり、より扁平な高などに近い姿となる。速度を稼ぐための推進効率の向上および相手への接近時に弾頭面積を減少させる効果もある。

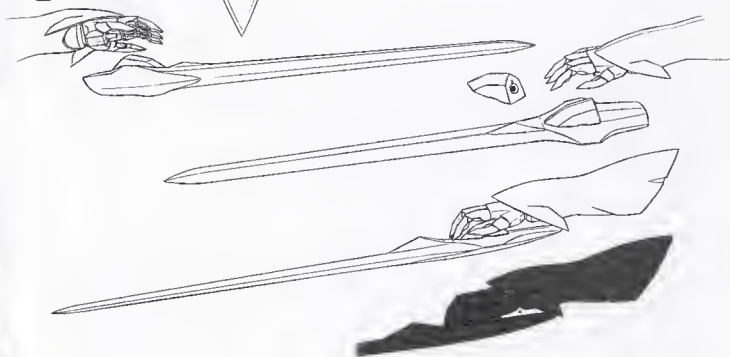
## WEAPON

### A セダスソード

大型の実体剣で、切れ味はビームサーベルと同等以上。人形形態ではビームバルカンが発射口にマウントする。飛行形態では腹部後側に搭載。



### A



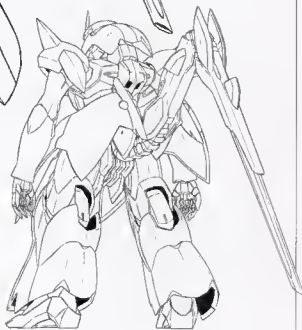
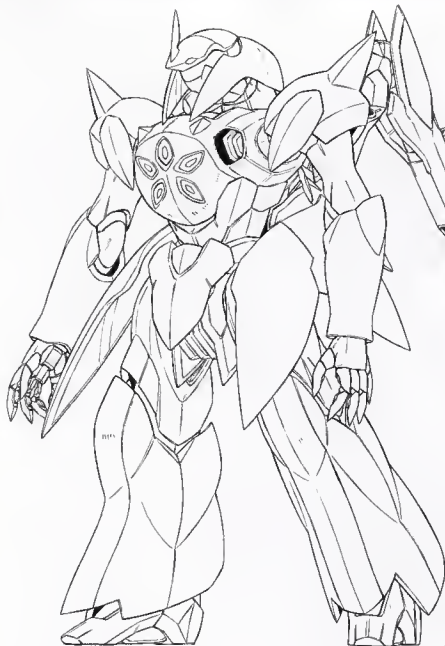
UNKNOWN ENEMY  
**BAQTO**

0VV-B

**バクト**

全 高 18.7m  
 全 長 40.4m  
 パイロット グエイガン (UE) 一人  
 武 装 ビームバルカン専用  
 ビームサーベル  
 ビームライフル  
 ビームスパイク

石垣純哉・画



**ヴ** ェイガン (イゼルカント) の所有するEXA-DBに保存されていた設計データを用い開発されたMSで、ガフランやゼダスなどとは同世代機。ガフランなどに比べ、機体が重装甲化されているのが大きな特徴。さらに腕部を中心に電磁力を利用していると思われる装甲システムを持ち、特にビーム兵装などに対し高い防御力を誇る(ガンダムAGE-1のドッズライフルすら無力化した)。また、機体本体のパワーも、ガフランやゼダスを上回っている。

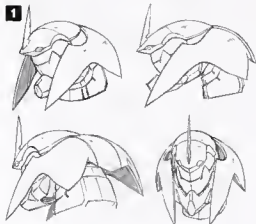
兵装はガフラン同様にビームバルカン、ビームライフルを備えるが、胸部に高出力のビームで形成したスパイクを発生させる機構があり、対MSにお

ける近接格闘時、相手に組み付いて使用されていた。

そのため、本機は対MS戦闘向けの機体といえるが、ガフランでも(ヴェイガン戦争初期の)地球連邦製MSを圧倒できたヴェイガンが本機を開発していたのは、地球圏においても遺されたデータにより、旧国家間戦争時のMSのスペックを再現した機体がいずれ開発されると想定していたためだろう。AGE-1が出現していたため投入されたという事実は、そのことを裏付ける証左といえる。

本機はヴェイガン戦争中期以降でも、集団戦において重装甲を活かした前衛として、ドロドやガフランなどとともに運用されている。

1



## 1 頭部

ガフランと同じく、頭部装甲が展開し推進装置となる。主推進器も大きい。ため、ガフランと同じくMS単体の長距離機動もある程度考慮された機体と見られる。

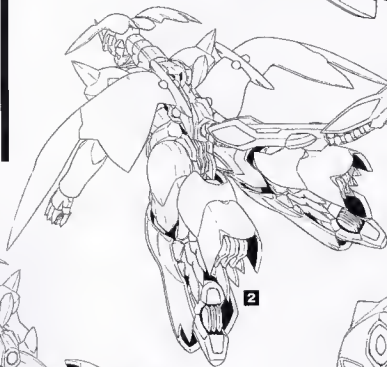
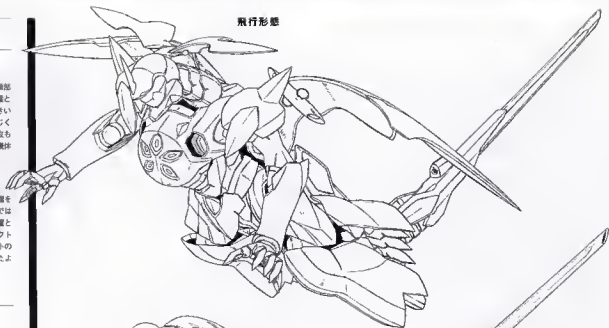
## 2 胸部

機体甲化による重量増を避けるため、飛行形態では下腹部が展開し推進装置となる。それでも「バウトは重い」とパイロットの評判は今ひとつだったようである。

## WEAPON

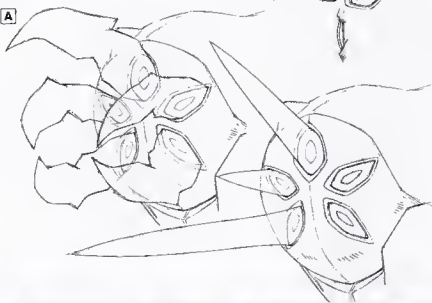
A 胸部ビーム  
スパイク・  
ビームクロー

両手に組み付くなどで拘束し、遠近攻撃により高い威力を持つビームスパイクで相手を撃破する。連射型MSの多くは胸部にコックピットがあり、その意味においても特徴的。



羽根と尾を  
外した状態

A





**ヴ**ェイガンが開発した、Xラウンダー専用MS。機体サイズは他のMSに比べるとやや小型である。外部からのXラウンダー能力者の思考波を、本機に搭乗したXラウンダーを通じて共鳴、増幅させ、外部にいるXラウンダーの意のままに本機を操作する、というコンセプトで開発されている(つまり、ファルシアのパイロットは脳波受信・増幅用の生体部品としてみなされることとなる)。そのためパイロットは「Xラウンダー能力に優れること」が第一義とされ、操縦技術が未修得でもファルシアの能力を引き出す支障とはならない。外部のXラウンダーの脳波を受信し操縦を補佐する、ファルシアベースと呼ばれる土台に乗ったまま行動する。主兵装としてファルシアビットと呼ばれる遠隔操作可能な攻撃端末を5基装備している。



# UNKNOWN ENEMY FARSIA

xvb-xd

## ファルシア

全 高：18.2m  
重 量：29.0t  
パイロット：エリシム・ルシエラ  
武 装：ビームバウガン機銃  
ビームサーベル  
ファルシアビット

石塚純哉・画

ヴェイガン

VAGAN

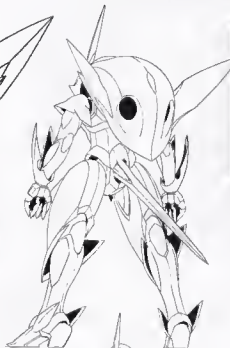
# FAWN FARSIA

xvb-fnc

## フォーン ファルシア

全 高：18.2m  
重 量：29.0t  
パイロット：アラム・ナラ  
武 装：ビームバウガン機銃  
ビームサーベル  
フォーンファルシアバトン  
ファルシアビット  
ファルシアアワード

有澤寛・画

正面・顔部ユニットを  
外した状態臀部・尾部の剣を  
外した状態

## 1 顔部

ガランやバウトとはことなる系統の意匠。Xラウンダー能力の通信のためか、アンテナが他のMSに比べると非常に大きい。

## 2 足裏

機体サイズ関係、脚部も小型。パイロットの保護を補うためのファルシアベースとの接続ポイントにもなっている。

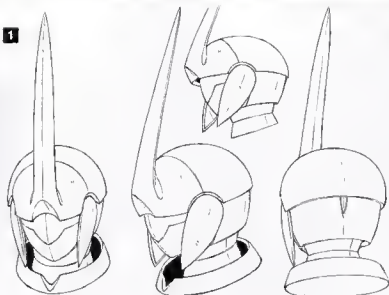
## WEAPON

A フォーン  
ファルシア  
バトン

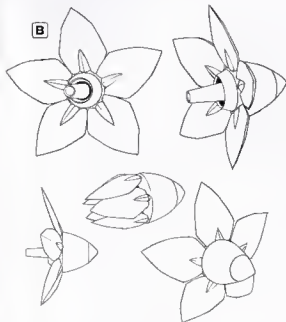
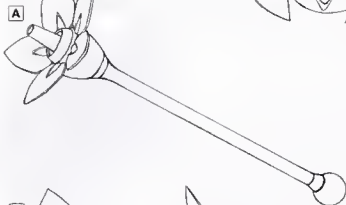
リボンのようなビーム鋼を形成し、攻撃や対ビーム用防衛兵器として使用できるほか、相手に絡めて捕縛するような多様な使い方が可能。

B ファルシア  
ビット

ギョウガなどのビットと異なり、非常に大型。フォーンファルシアバトンと連動させて、より強力なビーム砲を発射することもできる。



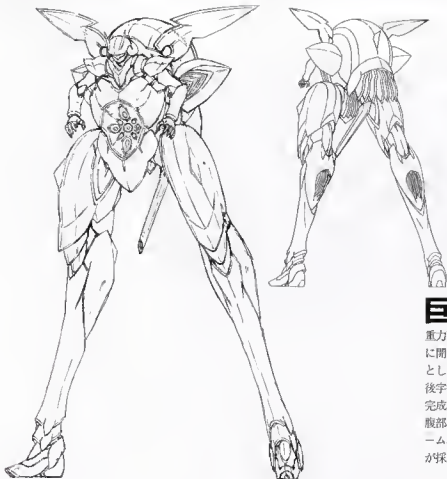
石塚晴哉・画  
(脚:高田)



**フ**アルシアをXラウンダー専用機として発展させた機体。ファルシアとは異なり、Xラウンダー能力を持つパイロットが直接操縦することを前提としている。ファルシアは「Xラウンダーとしての能力と、パイロットとしての能力は必ずしも比例しない」という推論のもと、Xラウンダーとしての資質のみに依れる人間を（無理やり）パイロットとして活用するのがコンセプトといえる。しかし後年はXラウンダー能力に優れる者はパイロットとしても有用であるケースが大多数と判明したため、正規の訓練を受けさせてパイロットとすることが通例となり、ファルシアもフォーンファルシアへ改

修されたのだろう。むしろ本機がファルシア系MSの本家の姿ともいえる。

A.G.160年代のXラウンダー専用MSはXトランスミッターを用いたビットを装備している例が多い。だが、フォーンファルシアはファルシア同様ファルシアビットを装備する。そのため、射出するビット数では後発のガンダムレギルスやギラーガには劣るほか、とることができる戦術の幅も狭い。ヴエイガン戦争初期には類を見なかったファルシアのビットも、A.G.160年代には陳腐化が進んでしまっている。それを補うためか、本機には近接戦に使用できるフォーンファルシアバトンが新たに装備されている。



# UNKNOWN ENEMY DEFURSE

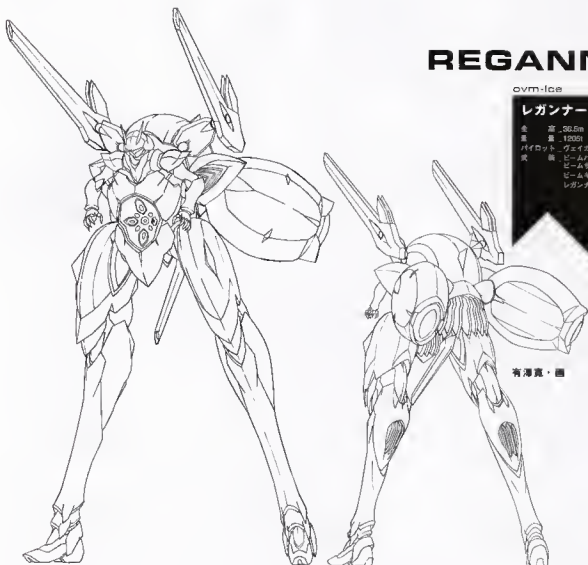
XVIM-02

## デファース

全 高 98.5m  
重 量 102t  
パイロット ガーラ・ゾイ  
武 装 ビームバルカン連発  
ビームサーベル  
ビームキャノン  
デファースキャノン

石垣純哉・画

**巨** 大な胴体と脚部に、通常サイズのMSの上  
半身を埋め込んだような姿を持つ試作MS。  
重力下での運用に重点を置いたコンセプトのもと  
に開発されたが、宇宙空間での機動性に難がある  
として開発が途中で放棄されていた（しかしその  
後宇宙要塞アンバット司令ギラ・ゾイが独自に  
完成させたのか、AGE-1との戦闘を行っている）。  
腹部に高出力のビーム砲を持つほか、腕部にはビ  
ームバルカンも内蔵されている。また、電磁装甲  
が採用されており、ビームに対する防御力も高い。



ウェイガン

# VAGAN REGANNER

ovm-100

## レガンナー

全 高 98.5m  
重 量 102t  
パイロット ウェイガン一隊兵  
武 装 ビームバルカン連発  
ビームサーベル  
ビームキャノン  
レガンナーキャノン

有澤寛・画

# 1 側面図

巨大な顔面と胴体、そしてその胴から「生えている」かのような上半身の姿を目を引く。機体サイズの分岐間も大型であり、ビームのエネルギーも強大。

# 2 胴部

ボディ比べるとコンパクトで一般的な顔面。ガフランのようなスリットセンサータイプではない。

# 3 足裏

デファースやレガンナーの巨体で歩行するには小さく見える顔先だが、バランスが素晴らしいため、これでも地球重力下でも歩行は可能な様子。

# WEAPON

## A ビーム キャノン

尻尾のような形状をしている。デファース、レガンナーの生兵器。地際の掃射がしやすい角度でマウントされている。

## B レガンナー キャノン

腰部に内蔵された広範囲ビーム砲。射撃、対地の両方に使用可能。タームキャノンに比べて死角も少ない。

石塚義典・画 (3面)



脚を外した状態



A



B



胸部パーツ  
接続部

**デ**ファースを改良し、量産化したMS。背部には新たに2門の大型ビームキャノンと、ビーム兵装の効率的な運用のため、ジェネレーターを2基装備している。これら新規装備によって火力は、デファースより大幅にアップしており、ヴェイガン地球侵襲の際には大型の火力支援MSとして運用されていた。ベースとなったデファースは開発途中で放棄されていた機体だが、ヴェイガン戦争中期以降、ヴェイガン地球侵襲が現実味を帯びてきたため、重力下で運用できるMSとして再設計がなされていた。デファースで難があったとされる宇宙空間での機動性についても、設計による改善や、火力支援という用途により、その欠点はほぼ克服されている。

レガンナーおよびデファースのこの特異な姿は相手を威圧し、また地上においては全高の高さを活かした、高所からの射撃を行える利点を持つ。そのためビーム砲の「曲射が不可能」という弱点をある程度補うことができた。

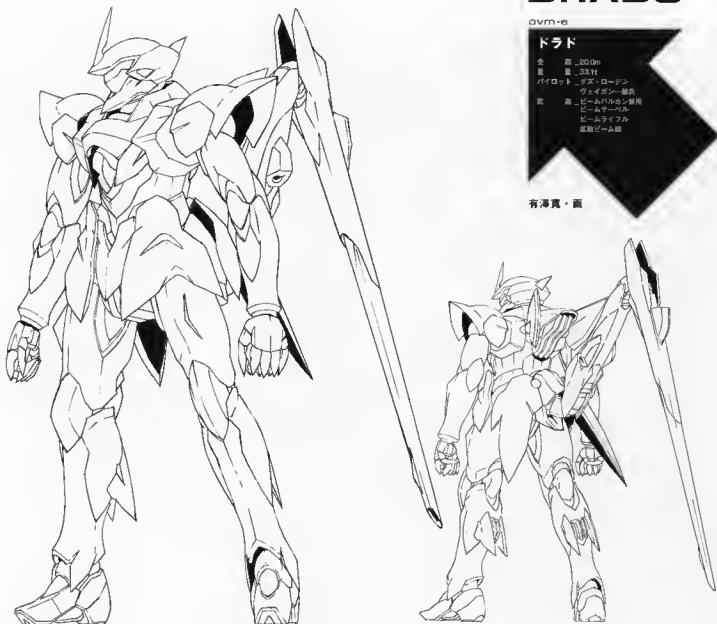
# DRADO

avm-e

## ドラド

全 高 20.0m  
重 量 53.1t  
パイロット グズ・ローザン  
グズ・ローザン・輔佐  
武 装 ビームバルカン連射  
ビームサーベル  
ビームライフル  
近接ビーム

有澤寛・画



**ヴ**ェイガン戦争中期以降にかけて、ウェイガン量産MSの中核を務めた機体。外観はガフランに類似しており、同時期に開発された機体である。ガフランの特徴ともいえる大型の翼状推進器は装備しておらず、航行形態への変形機構もオミットされている。これはガフランが長距離航行・侵攻を目的としていたのに対し、ドラドは味方基地や母艦周辺に展開して戦う局地戦用機として開発されたため。地球圏へ侵攻するウェイガン艦隊の艦載MSとしては、ガフランよりドラドの方が適したMSといえる。

ドラドには、バケットが採用していた腕部の電磁装甲や、破損した機体の部

位単位で交換できるモジュール構造などが採用されている。このように、装備やコンセプトなどの面ではガフランよりも一歩進んでおり、戦術的な意味ではドラドはガフランの後継機と呼ぶことが出来るだろう。しかし、そもそも両者は機体のコンセプトが異なるため、単純にガフランよりドラドが高性能である、と結論付けることは適切ではない（ドラドの電磁装甲やモジュール構造にしても、世代が進みマイナーチェンジを受けた同時期のガフランにおいても採用されている可能性がある）。ドラドはあくまで、装備などを含めガフランを汎用型に最適化させたポジションの機体といえる。





# 1 ドラド頭部

ヴェイガン部隊MSとして標準的なスリットタイプのセンサーを備えた頭部。顔部にアンテナが装備されている。外装を展開させる機構などは持たない。

# 2 ドラドL頭部

ドラドと比べ、兜のような形状に変更されている。指揮官機としての通信機能強化のほか、ミューセルの機能もより増幅させる改良が加えられているのかもしれない。

# WEAPON

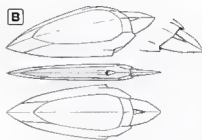
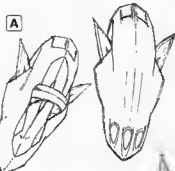
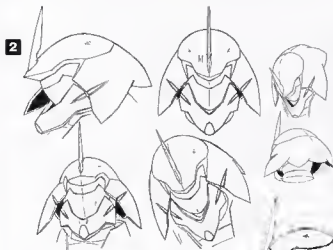
## A ミサイルランチャー

オプションとして腕部に装着する兵器。常時内蔵ビームバウカンでは威力不足のときに使用される。

## B ミサイル弾体

ミサイルランチャー型オプション兵装から発射されるミサイル。地球のミサイルと異なり、扁平な形である。

石塚誠章・画  
(機体全図、ドラドL全身)



**ド**ラドを指揮官向けに改修したモデル。頭部がガフランに似た、兜をかぶったような形状となっているが、ガフランのように頭部外装を展開する機構は持たない。

また、カラーリングはドラドが紫黒調なのに対し、黄色が基調となっている。ドラドとの相違点はほとんどが外装関連であり、実質的な性能面はドラドと同等であると見られる。腕部にマウントするシールド状のオプション兵装があるが、これらは通常のドラドでも装備している例が見られた。なお、この兵装3つの射出口を備えたミサイルランチャーとなっている。

ヴェイガン  
VAGAN

# DRADO-L

ovm-el

## ドラドL

全 高: 200m  
重 量: 35.4t  
パイロット: ガダ・ローテン  
ヴェイガン砲兵  
機 装: ビームバウカン  
ビームライフル  
拡張ビーム砲  
ミサイルランチャー



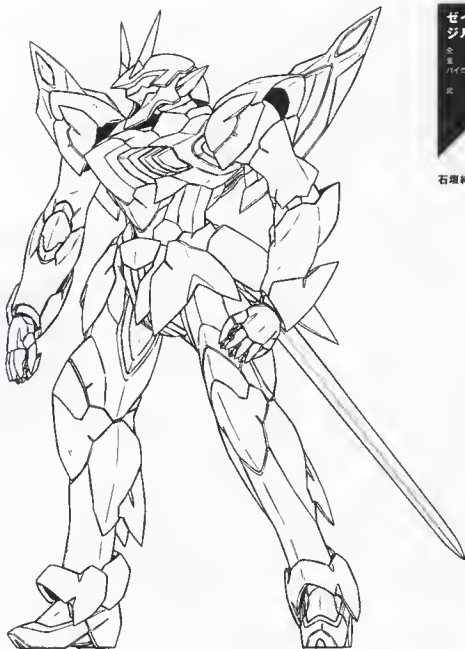
# ZEYDRA & JILSBEIN

XVIM・アロウ (※ジルスベインは試作機で未完成)

## ゼイドラ & ジルスベイン

全 高 20.0m  
重 量 48.7t  
パイロット ゼハート・ガレット  
デビル・ファンム  
武 装 ゼイドラガン  
ビームバルカン連射  
ビームサーベル  
ゼイドラソード  
ビームバスター

石垣純哉・画



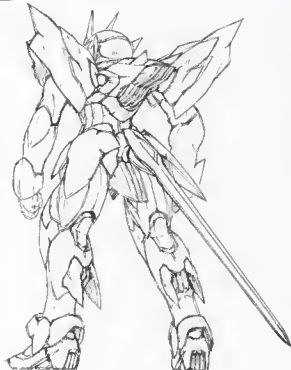
**X** ラウンダー専用機として、A.G.140年代に開発されたウェイガン製MS。

同じくXラウンダー用MSとして開発されたゼダスRにおけるデータを参照しつつも、新規の専用設計とすることで総合的な能力はゼダスRを大きく上回っている。しかし、それでもパイロットのゼハート・ガレットのXラウンダー能力をフルに発揮させるには機体側の能力が不足しており、ゼハートはXラウンダー能力を安定して機体に伝えるため、専用の仮面型デバイスを装着して操縦することが必須だった(この問題の解決はガンダムレギルスの開発まで持ち越された)。

また、基本的なボディ構造において

は、その一部にドラドのノウハウが投入され、生産性もある程度考慮されている。改良型でジルスベインとなったように、将来的には量産化をも想定していたのだろう。

そのジルスベインは、ゼイドラに改修を加え、A.G.160年代には実戦配備されていたMSである。本機にはA.G.140年代には存在しなかった新デバイス・Xトランスミッターが採用されている。これはXラウンダー能力によって攻撃端末(ビット)を遠隔操作するシステムで、ゼイドラの後継機ともいえるA.G.160年代のXラウンダー専用機グラガーにも採用されている。ジルスベインは量産化されており、Xラウンダー部隊に支給された。



# 1 顔部

スリット型のセンサーは標準的な仕様だが、アンテナが2本になっており、ヴェイガン製MSには珍しい構成。

# 2 上半身

ゼダスRのような変形機構は無いが、機動性はゼダスRを上回る。また、変形しない分ガフランやバクトなどより人型に近い印象である。

# 3 胸部パーツ

胸部中央にはビームスターを内蔵している。主兵隊は手持ちのゼイドラガン。

# 4 足裏

足裏にも推進器を装備し、高速度を実現。つま先部分には可動軸があり、接地性を確保している。

# 5 側面図

寛体の推進器は鼻距離移動を考慮していないためガフランなどより小さいが、推進器での加速力には優れている。足裏のようなゼイドラソードの長さがよくわかる。

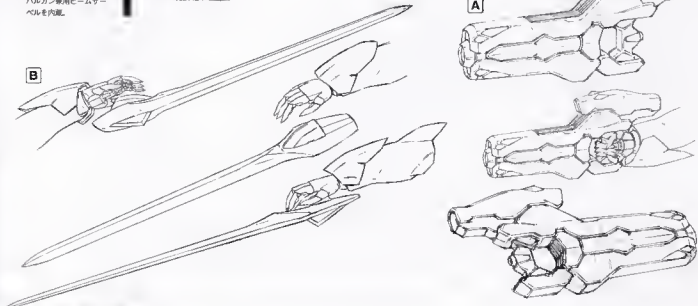
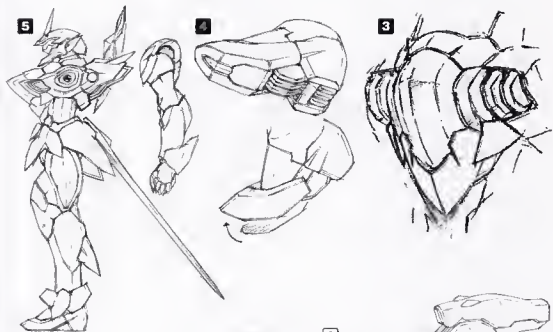
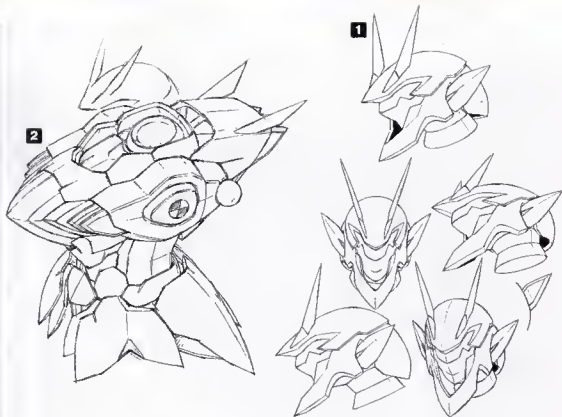
# WEAPON

# A セイドラガン

これまで内蔵式火器が多かったヴェイガン製MSと異なり、携行式の火器も主兵隊として装備している。通称MS（ガンダム）の影響か。

# B セイドラソード

掌部にマウントして使用する軍棒式の自衛防具。ゼダスRの流れを辿っていることがうかがえる。掌部には従来のビームバルカン兼用ビームサーベルを内蔵。



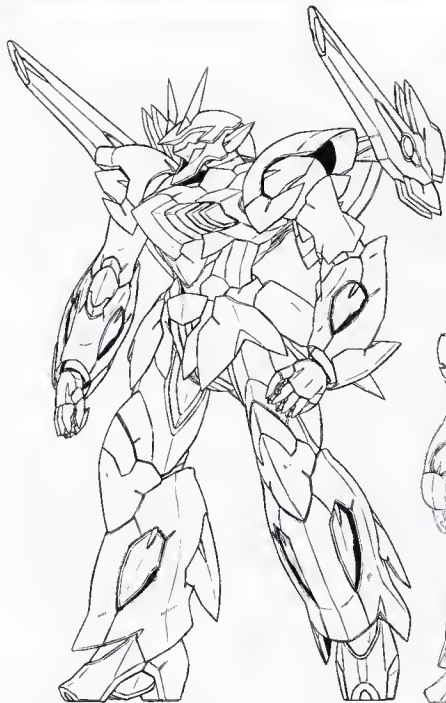
# KHRONOS

xvm-dgc

クロノス

全 高: 20.0m  
重 量: 54t  
パイロット: デック・リネット  
武 装: クロノスガン  
ビームバズーカ  
ビームサーベル  
クロノスキャノン  
ビームバスター

石垣純哉・画



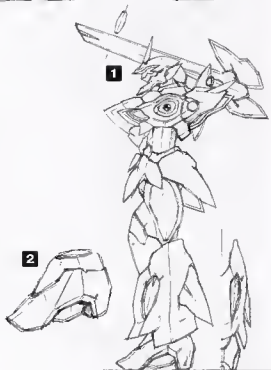
**ゼ**イドラと同年代に開発されたXラウンダー専用機。ゼイドラの脚部と腕部、肩部を重装甲化。背部のバインダー型スラスターにクロノスキャノンを装備しており、ゼイドラを重装甲・高火力化した兄弟機といえる。その分、本体重量は約16パーセント増加しており、重量増を補うためふくらはぎ部分のスラスターはゼイドラより強化されている。

ヴェイガンは地球連邦軍よりもXラウンダー専用機の開発に熱心で、常にその時代における最高のXラウンダー専用機を求め続けた。もともと国力に劣るヴェイガンとしては、高性能な機体（+高い能力のパイロット）でその劣勢をカバーしたいという計算が働き、様々なXラウンダー専用機の開発を進

め続けたのだ。

また、量産機はEXA-DBのデータを元に若干手を加えて開発するというスタンスだが、Xラウンダー専用機は最新の研究開発を基に行っていたようだ。このような体制下ではXラウンダー専用機においても、通常のMSラインナップと同じように、汎用型以外に、火力強化型や支援型などが開発されることは納得できる流れである。

クロノスも、そのような体制の中でXラウンダー機に重武装をさせ、「Xラウンダー専用機の可能性を探る」という側面があったのだろう。しかし、必要性が薄いと判断されたためか、重武装重装甲化したXラウンダー機というコンセプトはヴェイガンではクロノスの後は見られない。



## 1 側面

基本的なプロポーションはゼイドラと共通。胴部や関節にはゼイドラに外資からさらに装甲を被せたような構造となっている。ゼイドラへのオープン的な鉄面といえる。

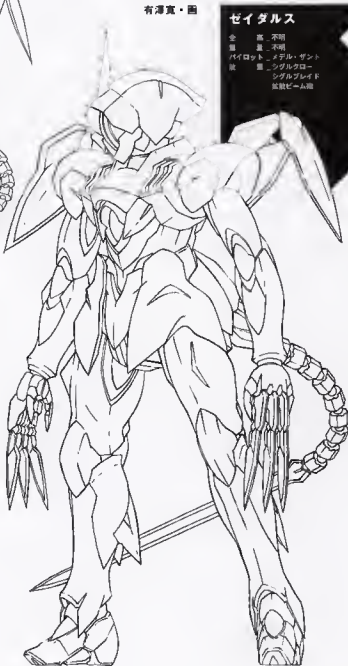
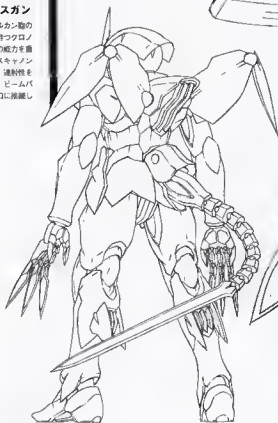
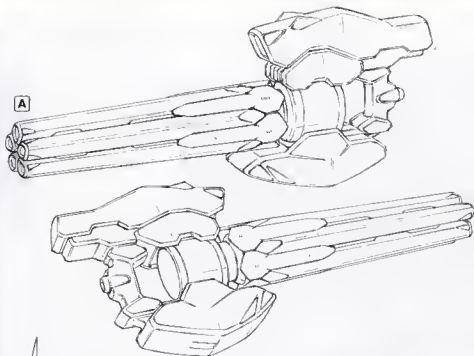
## 2 足

基本的にはゼイドラと共通。しかしふくらはぎ周りのスラスタなどは大型化し、重量感を打ち出す機力を持っている。

## WEAPON

## A クロノスガン

多銃身で、バルカン砲のような構造を持つクロノスガン。一撃の威力を重視したクロノスキャンを振るうように、連射性を重視している。ビームバルカンの発射口に接続して把持する。



ウェイガン  
VAGAN

## ZEYDALUS

有澤寛・画

## ゼイダルス

全 高 不明  
機 量 不明  
パイロット ナチル・ザント  
武 装 シングルブレード  
近接ビーム砲

**ヴ**ェイガン戦争中期（A.G.140年代）に開発された、重力下での格闘戦に特化しているMS。ガンダムAGE-1スパーが装備していたシングルブレードの技術が使われており、両手先はシグルクロウ、尻尾の先はシングルブレードとなっている。これらに使用された技術はウェイガンと密約を交わした地球圏の企業・組織を通じてウェイガンに流出したと見られる。実戦ではゲリラ的な運用がなされており、機体構造や装備なども、そのような特殊な任務に向けた（整備性や運用のしやすさなど）特色を持つ。直接的な後継機は開発されていないが、格闘戦を重視しながら環境に最適化させたゴメルやウロップ、さらに地上での戦闘という点においては、ダナジンなどの開発に影響を与えた可能性はある。



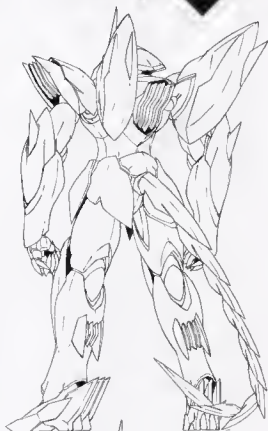
# GHIRARGA

MS-290

## ギラーガ

全 高 20.3m  
機 重 68.0t  
パイロット ゼハート・ガレット  
武装 ギラーガスピア  
特殊 ビームバスター専用  
ビームサーベル  
ビームバスター  
ギラーガビット  
ギラーガタイル

有澤寛・画



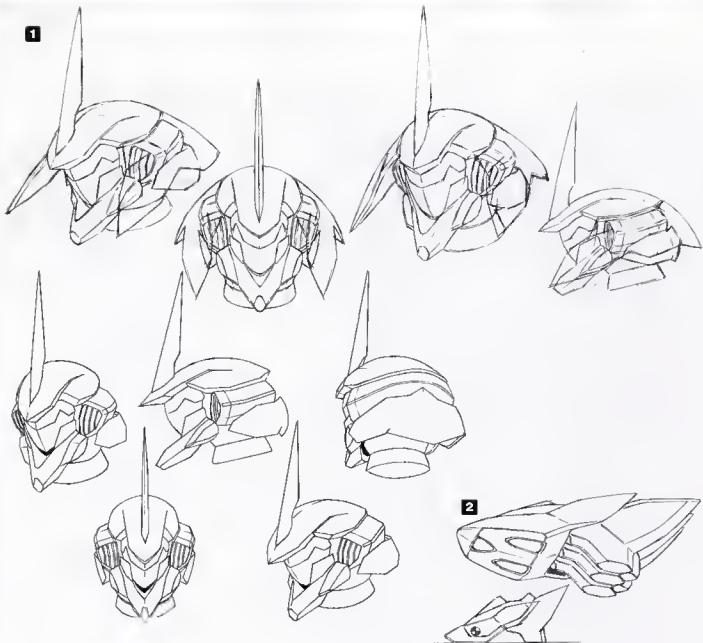
**A.** G.160年代における、Xラウンダー専用MS。系譜としてはゼイドラの後継にあたるが、元々は開発中であった指揮官用MSの実験機に改修を加え、高いXラウンダー能力を持つゼハート・ガレット専用機として完成させたものである。

ヴェイガンではXラウンダー能力を持つパイロットが非常に重用されており、指揮官となるケースも多く、実質的には指揮官用機すなわちXラウンダー対応機ということもできるだろう。ギラーガはその開発途中でボテンシャルの高さが認められ、高いXラウンダー能力を持つゼハート・ガレット専用として改めて開発が行われたというのが誕生までの経緯と思われる。

ギラーガは棍状の汎用機兵装「ギラーガスピア」や、後に追加された脳波を用いた兵装端末遠隔操作システム「ギラーガビット」など兵装には新しいコンセプトを採用しているものの、機体形状や推進器、内蔵兵装の配置などはゼイドラとほぼ類似しており、非常に保守的な面も持つ。

堅実さの表れともいえるが、ヴェイガンの持つEXA-DB内のデータを再現し、そこから新機能を盛り込み発展させるというヴェイガン式MS開発フローの限界点とすることもできるだろう。後にガンダムAGE-3を鹵獲しガンダムレギスを開発したのも、その限界を超えるための苦肉の策だったのかもしれない。

1



2

## DETAIL

## 1 頭部

側頭部のユニットを守るように、売技の装甲板を装備。アンテナはセイドラの2本から1本へと改められた。全体的にコンベンショナルである。

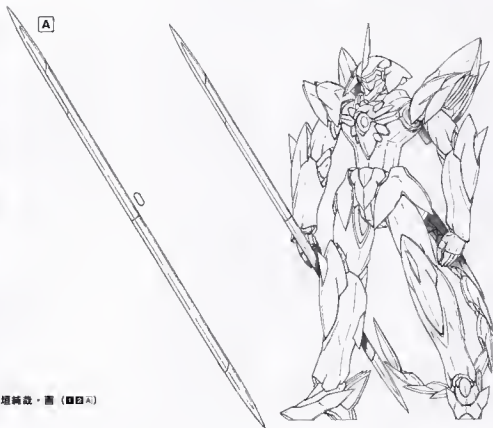
## 2 足パーツ

かかとに推進器を装備する例はダナンなど他のMSにも見られるが、ギラールのものは大型。

## WEAPON

## A ギラールスピア

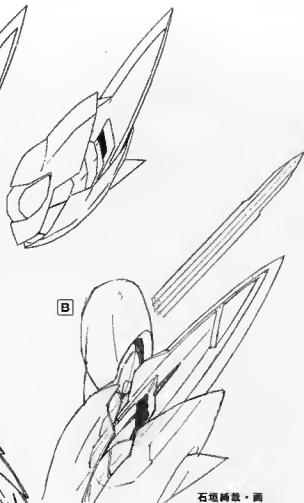
非常にシンプルな装備だが、格闘用兵装としてのほかに両腕からビームを発射する。回転させて関節兵装とするといった多様な機能を持つ。また、中央から分割することもできる。



石垣純哉・画 (007A)



有澤寛・画



石垣純哉・画

#### DETAIL

#### ③ ギラーガ モードX

膝、肘、バックパックにXトランスミッター対応のギラーガビット放出ユニットを増設した姿。意出できるビットは小型だがフォーンファルシアなどより断数は多く、攻撃の他防御にも使用できる。

#### WEAPON

#### ⑥ ビット放出 ユニット

マウントがある部分を展開し、そこに差し込むような形でユニットを展開する。レギルスよりユニット自体は大型で数も多いが、ビット放出能力の差は不明。



有澤寛・画

# DANAZINE

ovv-bf

## ダナジン

全 高 15.4m  
重 量 69.5t  
パイロット グレイ・ロニー・戦士  
武 装 ビームバズーカ・ガン  
ビームサーペント  
ビームシューター  
ダナジンビター  
ダナジンキャノン

石垣純哉・岡



**ウ**ェイガン戦争中〜後期において、ウェイガンが開発した量産MS。「本格的な地球侵攻」というウェイガンの戦略を受け、地球の重力下での運用に向けて開発されている。二脚の恐竜のような形態で、純粋な人型とは異なる姿をしているのも、重力下への環境適応によって得た形質のひとつである。

脚部はやや短く、太く頑強になり、なおかつ脚同士の間隔も広くとられたジオメ

リー体型で、重力下での踏破性やバランスが向上している。また、直立状態で機動に制限のある地上での戦闘に備え、機体前面の装甲を強化。従来型のMSでは胸部にあるビーム砲を腰部に設置。重量のある機関や部品の位置をさげることで重心を下げ、機体の安定性をアップさせている。また、飛行形態への可変機構と大型の翼状推進器を備え、重力下での飛行も可能だ。そのため見た目に反して運動性は高い。

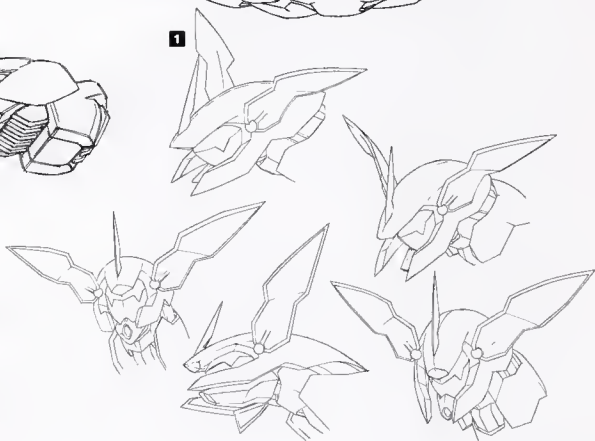
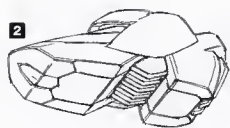
一方、兵装はダナジンスピナーなど近接格闘が主軸となる。実戦ではレガンナーなど強力な火力支援機と混成運用されることが多く、まず遠距離射撃で敵の数を減らし、そこへダナジンを投入し敵を殲滅するのが基本戦術となる。

なお、重力下での運用を主軸としたダナジンではあるが、宇宙空間での運用も可能。運用方法は基本的に地上と同様で、ドランドなどと共に前衛を務めることが多かった。



1

2



石塚新哉・画（目）  
有澤寛・画（目以外）



# 1 頭部

二関節部では機頭部のパネルが展開し、センサーが露出する。この状態では機部のバルカン砲を使用することも可能。飛行時にはこのパネルは閉じられており、大気中での抵抗を減らしている。

# 2 足裏

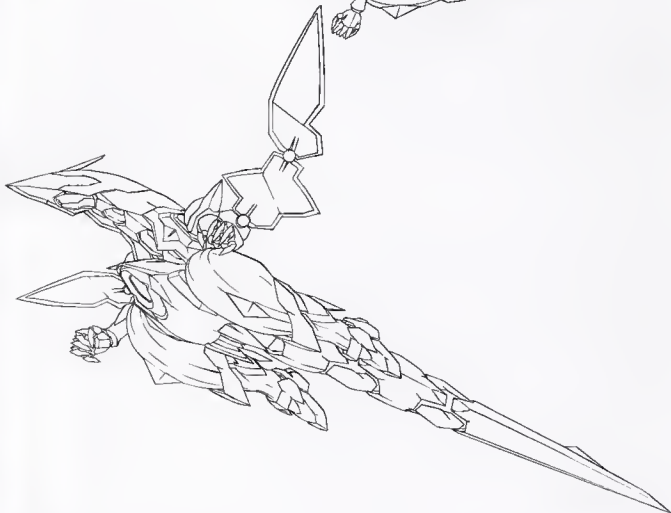
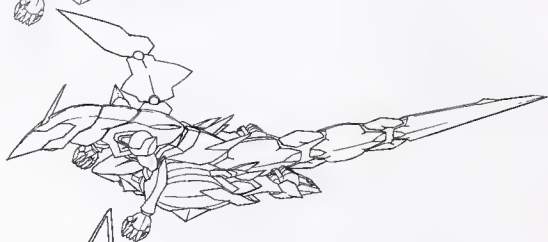
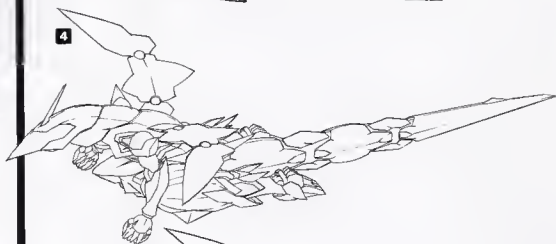
足裏と足元には推進装置を内蔵。なお、ダナジンは足裏も脚（バランス）として機能させることができるため、機体の安定性は高い。

# 3 胴体

パーツ基体だと胸部のように見える腹部。大型MSの胸に当たる部分の機能を覆に集約していることがわかる。

# 4 飛行形態

大気中および宇宙空間では飛行姿勢をとって航行することも可能。飛行形態でもダナジンを発射でき、この形態でも火力は高い。



# GOMEL

GVW-00

## ゴメル

全高 17.7m  
重量 77.0t  
パイロット ファントム3  
武装 シェルタロー  
ミサイル  
ミサイル

有澤寛・画

自走砲台（石垣城載ラフ）

1

2

**ヴ**ェイガン戦争中期以降、本格的なヴェイガンの地球侵略戦略を受けて開発されたMS。砂漠という特殊な環境下での運用に特化している。

通常の人型形態から、砂中へ潜航して航行できる潜航モードへの変形が可能。砂の中を航行している状態でも、表層であれば胸部のゴメルキャノンで空中の敵に対し攻撃することができる。

武装はシェルタローとミサイル、そしてゴメルキャノンの3つというシンプルな構成。ヴェイガンのMSとしては珍しくミサイルを装備しており、巻き上げられた砂塵などでビームの威力が減衰するような状況でも安定した火力を得ることができる（近接格闘武器

もビーム刃ではなくシグル系のクロウである）。

脚部や背部の推進装置が非常に大型なため、砂中での航行速度は非常に速い。その性能をフルに活かした、ゴメル3機で行うフォーメーション攻撃「デルタアタック」の使用も可能。これは渦を描くように3機以上のゴメルで砂中を高速で航行し、砂嵐と流砂を生み出すという戦術で、巻き上げた砂によって対象の相手を孤立させ、なおかつ流砂で身動きをとれなくするというもの。3人のヴェイガン精鋭パイロットで構成された「ファントム3」と呼ばれる部隊がこの技を駆使し、多くの連邦軍部隊を壊滅させている。



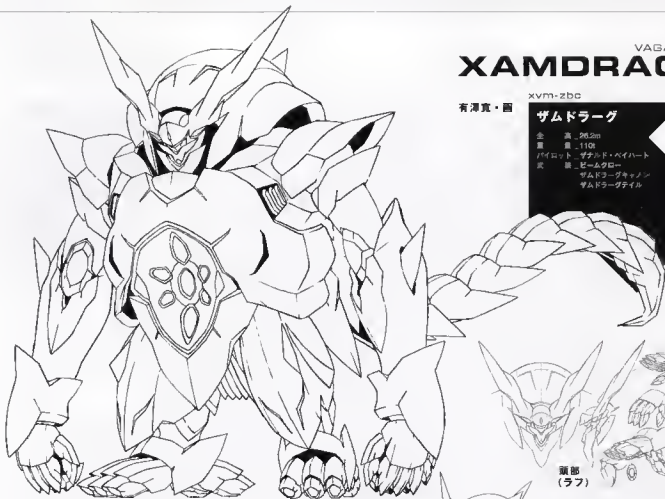
## XAMDRA

XV77-ZBC

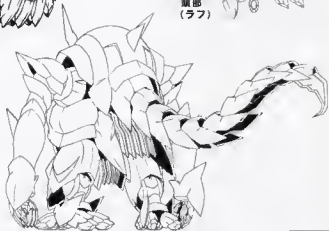
有澤寛・画

## ザムドラグ

全 高 28.5m  
 重 量 110t  
 バイロット ザナルド・ペイハート  
 武 装 ビームスライバー  
 ザムドラグキャノン  
 ザムドラグデイル

頭部  
(ラフ)

**イ** ゼルカントの隣近であるザナルド・ペイハート専用のMS。巨大な上半身に非常に短い脚部という特異な姿をもつ。胸部から腹部にかけての装甲形状がデファースおよびレガンナーと類似しており、本来は両者でひとつの超大型MSとする計画だったのかもしれない。推進器は機体全体のサイズに比しても大型で、機動性は高い。加えて大型のジェネレーターにより火力も強力である。機体中核としてザムドラグコアを内蔵しており、脱出ボットとしても使用できる。



## GURDOLIN

XVX-000

有澤寛・画

## グルドリン

全 高 14.5m  
 重 量 185t  
 バイロット ザナルド・タイナル  
 武 装 ビームスレイバー

**涙** 滴型のボディに腕を装着しただけという、おおよそMSとは思えない姿をした兵器。大推力による加速力は通常のMSを大きく上回るものの小回りができず、軌道が読まれやすいという欠点を持つ。武装は先端のドリル状デバイスから発射するビームスレイバーのみのため、攻撃も単調になりがちである。実戦では、これらの弱点を突かれて撃破されてしまったが、その時の本機は未完成状態であった。諸問題を解決し改良を加えれば他のMSにない特性を持つ機動兵器になったと思われる。



ラフ (石垣純哉・画)

# GUNDAM LEGILIS

XV77-FZC

## ガンダム レギルス

全 高 18.1m  
機 重 71.2t  
パイロット フェザー・ル・イゼルカント  
ザハート・ガレット  
武 装 ビームバルカン サーマル  
レギルスライフル  
レギルスキャノン  
レギルスビット



**ガ**ンダムAGE-3を演進して得られたデータと、ウェイガンが独自に持つMS開発ノウハウを融合し開発されたウェイガン製ガンダム。トリコロールのカラーリングはまさしくガンダムだが、機体各部の構造・意匠はウェイガン製MSに通じる部分も多い。

その性能は非常に高く、AGE-3ノーマルやAGE-3オービタルを一方的に撃破したほか、AGE-2では満足に戦うこともできなかったシドと交戦、破壊している（AGE-2ダークハウンドの助力があったが）。また、ギラールが搭乗時ですらXラウンダー能力を調査・制限する仮面型デバイスの装着を強いられていたゼハートが、仮面なしで全力を出して操縦することができる

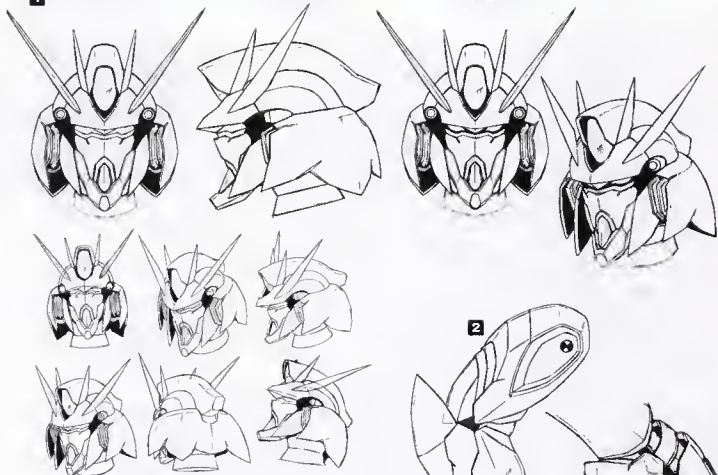
など、Xラウンダー専用MSとしての完成度もこれまでのXラウンダー専用機と一線を画すレベルにある。

「敵側の兵器」であるガンダムを外見イメージまでコピーするというのはい見、妙ではあるが、ガンダムとはそもそも旧国家間戦争時に活躍したとされるMSである。その伝説は地球圏だけではなくウェイガンにも伝え及んでいる。となれば、ウェイガンもまた独自（実際は演進データを利用したものだが）にガンダム伝説を再現し、それにあやかしたMSを開発し地球連邦と戦い、国威を高揚したいと考えてもおかしくはない。レギルスはまさしく「ウェイガンにとってのガンダム」なのである。



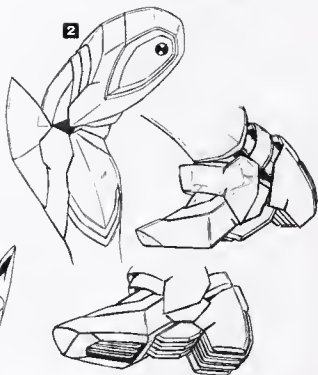
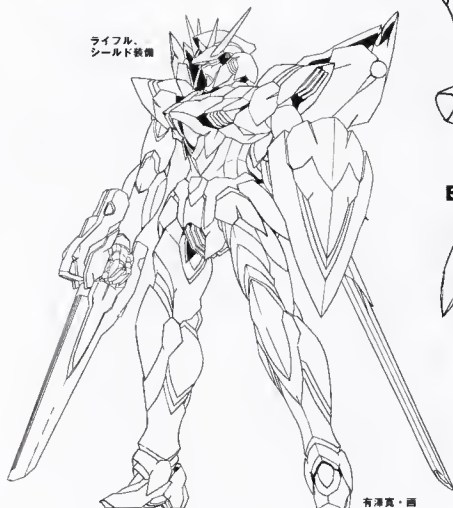


1



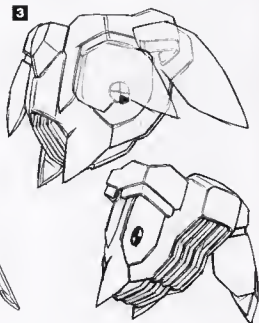
機界稼働時

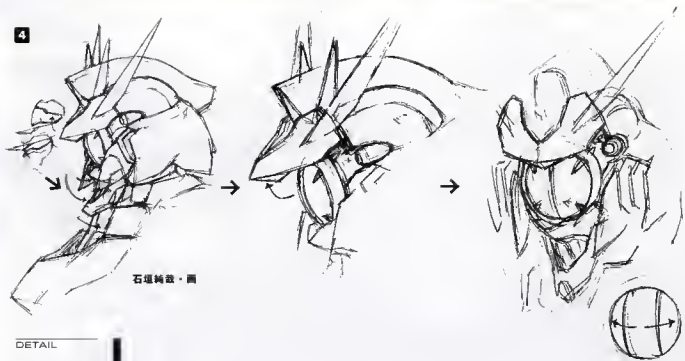
2

ライフル、  
シールド装備

有澤寛・画

3





石垣純哉・画

## DETAIL

## 1 画部

通常状態ではウェイガン  
のMSによく見られるス  
リット型のセンサーだが、  
機体を全面で感知させると  
スリットが閉じるジン  
カメラが覆われる。また、  
バルカン砲も装備する

## 2 脚部

カラーリングはガンダム  
そのものだが、機体を見  
るとウェイガンMSに  
近いことがよくわかる。

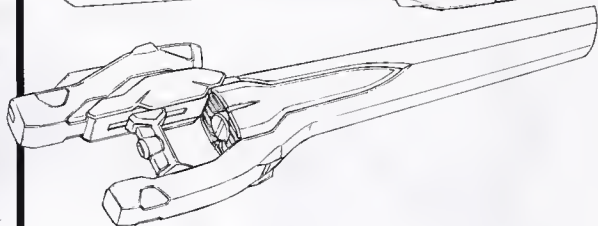
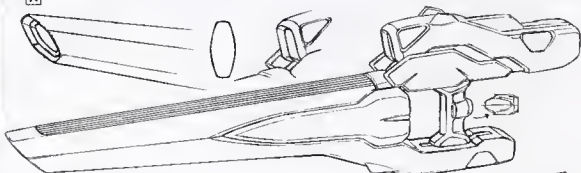
## 3 画部

下面には大型の推進面が  
露出している。機動性は  
非常に高く、AGE-3  
とAGE-2を同時に柄  
手にして戦えるほど。

## 4 コクピット

前面部分が開閉し、球状  
のコクピットが現れると  
いうウェイガン系MSの  
多くに共通した概念を持  
つ。コンセプト（コアフ  
ォーターなど）以外の構  
造的な点は、通常で得ら  
れたデータを使用してい  
ないようである。

A



## WEAPON

A レギルス  
ライフル

ガンダムレギルスの主兵  
器。ウェイガン系MSは  
紋路状とした横行矢羽の  
採用例が少ないため、本  
武器はAGE-2の影響  
が大きいと思われる。

B シールド  
(レギルス  
ビット内蔵)

機体そのものではなくシ  
ールドにビットが装着  
される。無数の電磁線状  
を防御線としてウェイ  
ガンMSにおいて、シ  
ールドを攻撃するのは珍  
しい。

B



GUARDIAN OF EXA-DB

SID

**E** XA-DBを防衛している大型の無人MS。ヴェイガンや地球連邦が開発した機体ではなく、旧国家間戦争期の遺物である。そのため技術水準も高度で、最大の特徴は状況にあわせてEXA-DB内のデータを参照し自己進化を行うという点にある（AGEシステムに近い）。主兵装は翼のように展開している大型のビーム砲で、このビーム砲は、ある程度軌道を曲げ敵に追従させることが可能。視認やレーダーでの探知が困難となる「見えざる傘」を装備しているほか、巨体でありながらガンダムレギルスやAGE-2ダークハウンドに匹敵する機動性がある。



シド

全 高 不明  
機 高 不明  
パイロット フェザー・ミサイル  
機 動 フェザー・ミサイル  
主 兵 装 ビームサーベル  
副 兵 装 ダークフェザー



ヴェイガン

VAGAN

VAGAN GEAR

XVG-XXX

ヴェイガンギア

全 高 不明  
機 高 不明  
パイロット セラ・ザンス  
機 動 デルタゲイザー  
主 兵 装 ヒートブレード



**ヴェイガン**所属の大型MS。ビーム砲（デルタゲイザー）の機能を持つ「尻尾」を持ち、竜のような姿をしているという、ガフランなどヴェイガンが開発したMSに通じる特徴を持つ。これは本機が、ヴェイガンの開発したMSの源流となっているためで、旧国家間戦争時のエンジニアリングレベル（他のヴェイガン製MSのような『再現』でない）で製造されている。そのため性能的には高いが、ガンダム3機と同時に戦闘になった際は劣勢であった。これはある意味で、AGEシステムが旧国家間戦争時の技術水準に近いが、あるいは超えた、という証拠といえるだろう。

# VAGAN GEAR SID

## ヴェイガンギア シド

全 高 不明  
機 體 不明  
パイロット セラ・ギンス ヒートブレード  
武 装 タルタギアサイル フェザーミサイル  
ビームライフル ビームサーベル  
ダークフェザー

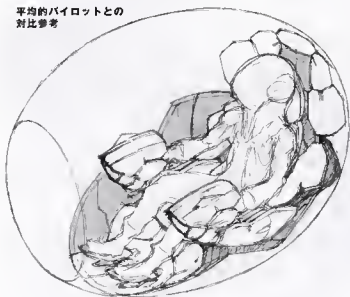


**ヴ**ェイガンギアにシドが合体した姿。その理由は謎であるが、ガンダムレギルスおよびAGE-2ダークハウンドとの戦闘で損傷したシドが、ナノマシンによる自己修復と同時にさらなる進化を遂げようとした結果、ヴェイガンギアとの融合を図ろうとしたものと思われる。ヴェイガンギアも当然EXA-DB内（のどこか）にデータが残っているはずであり、シドは修復時にデータベースを参照した際ヴェイガンギアについてのデータを照会、融合を図ったと考えられるべきだろう。一見すれば両者は設計時期が近い（ヴェイガンギアのほうが旧式に見える）、さらに合体するように最初から設計され

ているわけでもなさそうだが、しかし実際には製造された時期がどちらも旧国家間戦争の終結時近であり、したがってシステムや規格も近く、非常にスムーズに融合が行えたのかもしれない。

ヴェイガンギアを取り込む算段であったシドではあるが、ヴェイガンギアには最高クラスのXランダー能力をもつセラ・ギンスが搭乗しており、その能力で逆にシドが支配下に置かれることになった。セカンドムーンとラ・グラミスの接合部を破壊しようとしたため、ヴェイガン側からも攻撃を受け、最終的には共闘したヴェイガン・地球連邦軍とガンダムAGE-FXに破壊されている。

平均的パイロットとの  
対比参考

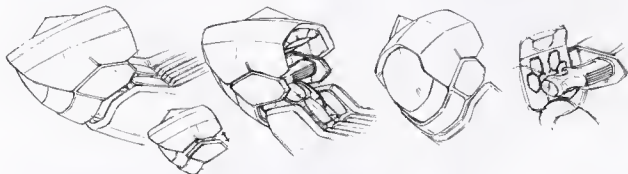


## ヴェイガン(UE) MS共通コクピット

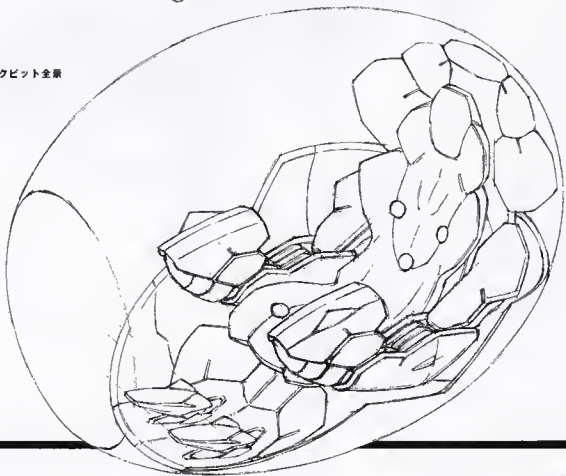
VAGAN  
COMMON COCKPIT

ヴェイガン製MSのコクピットは、シート部分（およびそのフロア）以外の部分をすべて見渡せる全天周囲モニターを採用している。また、センターコンソールも存在せず、すべて手元のスティックおよびスイッチで操作をまかなう。連邦軍のMSはAGE-3の時点でもモニターや操縦系統に関してはここまで発達していない。ヴェイガンのパイロットは基本的にミューセルを装備して、Xラウンダー能力を利用しつつ操縦するため、連邦軍MSとは大きく異なる進化を遂げている。さらにいえば、連邦軍MSの場合は進化するとしてもミューセルを使わないため、ヴェイガンとは別方向な形になると考えられる。

コクピットグリップ



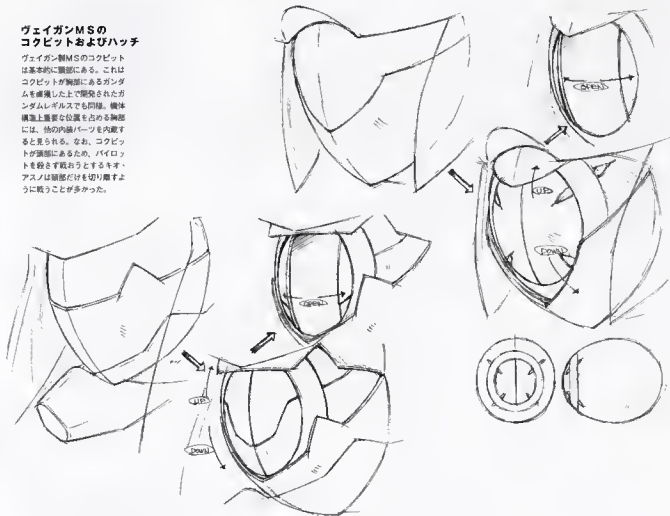
コクピット全貌





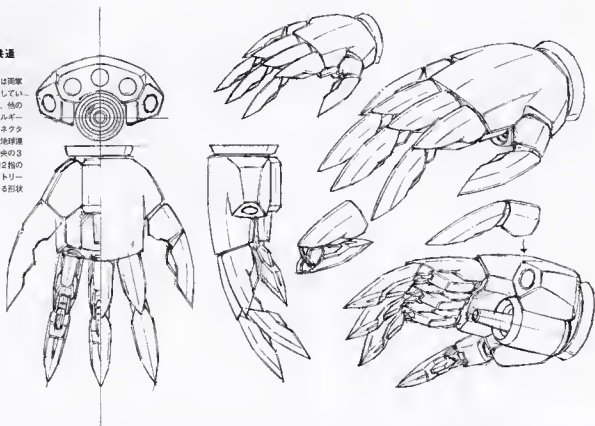
## ヴェイガンMSの コクピットおよびハッチ

ヴェイガンMSのコクピットは基本的に胸部にある。これはコクピットが胸部にあるガンダムを考慮した上で開発されたガンダムレギルスでも同様。機体構造上重要な位置を占める胸部には、他の内臓パーツを内蔵すると見られる。なお、コクピットが胸部にあるため、パイロットを殺さず眠らせようとするネオ・アスノは胸部だけを切り離すように戦うことが多かった。



## ヴェイガンMS共通 ハンドパーツ

ヴェイガンMSの多くは両手にビームバルカンを内蔵している。このビーム発射口は、他の外装兵装と接続し、エネルギーも兼ねている。なお、地球連邦製MSと異なり手は中央の3本の長さが等しく、外側2本の指の長さが等しいシンメトリ形状で、人間の手と異なる形状をしている。



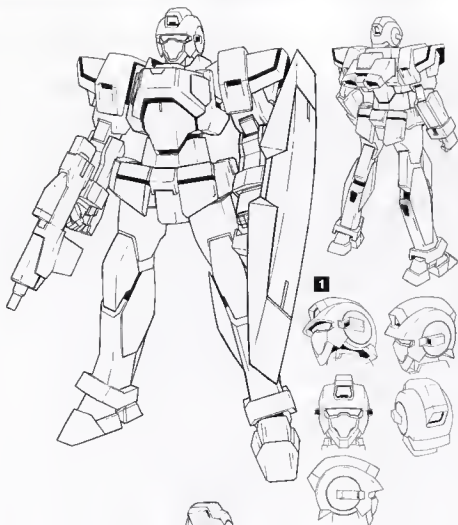
STUDIO MADORNA

## SHALDOLL

CMS-B/B7

## シャルドール

全 高 18.2m  
 重 量 44.2t  
 パイロット フリット・アスノ  
 武 装 ドッグガン  
 シールド



民間のMS工房・マッドーナ工房が独自に開発・生産し、一般向けに販売している民生用MS。銀の条約によって規定された3種類のモビルスーツ分類のうち、「モビルスーツ」にあたるレース用の機体である。そのため基本的には非武装で内蔵火器は持たないが、携行火器を使用することは可能。また、シャルドールは素体と呼べるボディに様々な装備や改造を施し、オーナーの好みに仕上げていくシステムとなっており、ウルフ・エンアクルは本機をベースにガンダムのアイデアを盛り込み、Gエゲゼスが誕生した。

マッドーナ工房

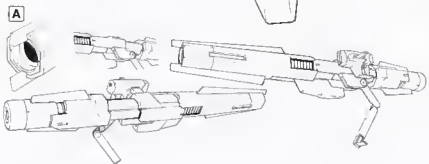
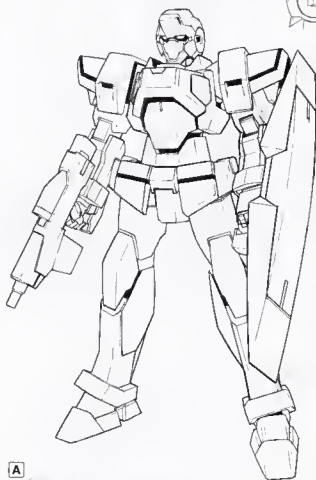
STUDIO MADORNA

## SHALDOLL-M

CMS-B/B7M

## シャルドールM

全 高 18.2m  
 重 量 44.2t  
 パイロット ムクレド・マッドーナ  
 武 装 ドッグガン  
 シールド  
 メガラランチャー



代でマッドーナ工房を築き、その代表を務めるムクレド・マッドーナが自ら使うためにカスタムしたシャルドール（ただし、ムクレド自身はあまりMSの操縦を好んでいないようである）。一般的なMSの約2倍の全長をもつメガランチャーを使用する。カラーリングはシャルドールが白と明るいグリーンを基調としているのに対し、白とレッドでバイントされている。また、センサーもシャルドールと異なり、カバーがなくツインアイが露出している。

## SHALDOLL CUSTOM

## DETAIL

① シャルドール  
頭部

ジェノアスなどより人間に近い顔見の頭部。ゴグルタイプのカメラの後、頭部にもセンサーを備える。左サイドにはアンテナを備える。

② シャルドールM  
胴部

センサーがゴジンカメラに変更されている。胴部形状もパイロットの特徴的な髪型を連した形状をしている。カスラムが旧型のシャルドールならである。

## WEAPON

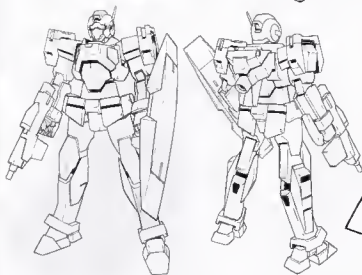
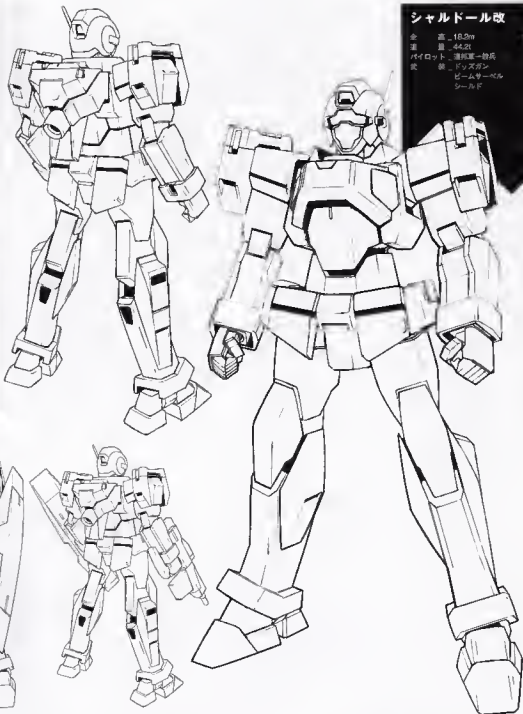
A メガ  
ランチャー

シャルドールMが使用した巨大銃。グリップを袖のフットレストに足をかけて発射する。ウェイガンに巨大なファ・ボーザに換装する威力を持ち、連射性能も良好。

RGE-C350

## シャルドール改

全 高 18.2m  
重 量 44.2t  
パイロット 連邦軍一特兵  
武 装 ドズガン  
ビームサーベル  
シールド



## DETAIL UP Ver.



**A** G.140年代に地球連邦軍が採用していたMS。シャルドールと同じく開発・生産はマッドーナ工房が担当し、連邦軍に納入していた。これによりA.G.140年代はジェノアスⅡ、新鋭機のアデルを含めて3種の量産機が運用される。

当時はウェイガンに対する急進強硬派であるフリット・アスノが連邦軍の高官を務め、連邦軍の軍備拡大がとられていた時代である。軍工廠以外でもMSを生産し、より多くの機体を配備する必要があった。また、フリット・アスノはマッドーナ工房の技術力を高く評価していることから、同工房に軍用MSの開発を依頼したのである。シ

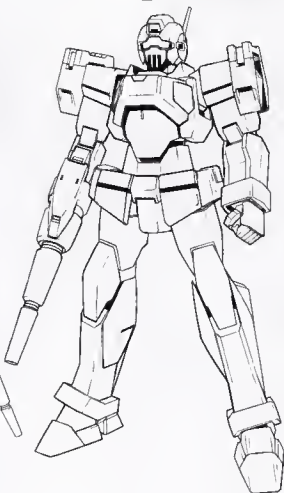
ャルドール改はその性格上、民間出身のパイロット（これも軍備拡張路線に伴い、MS操縦経験者が広く募集された）には馴染みがある機体で、好んで使われたとされる。

機体としては肩部のスラスターを外側に配し旋回性を向上させたほか、脚部にもスラスターを追加。バックパックのスラスター配置を変更するなど推力および運動性に関連する改良が多い。武装はドズガンを改良し性能の安定化を図ったものが装備され、ウェイガンMSに対抗できる能力を持っている。シャルドール改はその後もアップデートしながら運用が続けられ、A.G.160年代においても現役を務めていた。

## WEAPON

A ビームサーベル  
収納部

シャルドール改と共通するマウント位置。左右どちらの腕でも抜刀しやすいように配慮されている。レザレシャルドールローグの場合、白兵戦においてはビームアックスが展開されたようである。



SPACE PIRATES BIGDAN

## SHALDOLL ROGUE

BMS-003

シャルドール  
ローグ

全高	15.2m
全幅	41.2m
パイロット	宇宙海賊ビシディアン
武装	ドッグバスター ビームガン ビームアックス ビームサーベル

**宇** 宙海賊ビシディアンが配備しているMSで、シャルドール改をベースに改良を加えた機体。アセムのビシディアン加入以前から運用されていた機体である。民間企業であるマッドーナ工房製の機体であるため、ビシディアンのような非合法組織でも維持、運用はしやすい。本機に特徴的な装備として右腕に装備されているドッグバスターと、大型の白兵戦用武装であるビームアックスを装備するなど、全体的に攻撃力に重点が置かれている。カラーリングはブラック系で、低視認性を考慮している。

民間

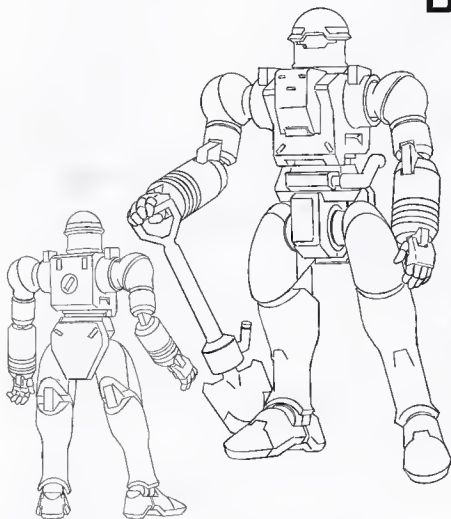
PRIVATE

## DESPERADO

CMS-32B

## デスペラード

全高	50.3m
パイロット	イグナツ・ブライア
武装	ビームスコープ ビームピッケル



**コ** ロニーの建設などに使用される、作業用のMS。銀の枠条約で定められた「モビルスタンダード」にカテゴライズされる。基本的に非武装だが、ビームスコープやビームピッケルは先端部が高熱を発生し、突き刺すように使用すればMSの装甲を破壊することも可能。厳しい環境で使用される重機であるため外装は意外と頑強で、ジラのマシンガン（実体弾）にもある程度は耐えられる。機関は通常のMSがプラズマ系機関であるのに対し、水素エンジンを使用しており、中古であれば個人でも購入できるほどの低コスト。

## GALA

CMS-223G

## ガラ

全 高 18.3m  
 重 量 84.2t  
 パイロット ドン・ボヤージ  
 武 装 モーニングスター  
 ジラマシンガン 206  
 グレネード  
 シールド

**ジ**ラをベースに、ザラムを束ねるドン・ボヤージ専用カスタムされたMS。外見上の違いは腰周りの装甲版が大型化しているほか、左肩がスパイク付きのシールドになっている（ただしこれらはジラにも装着しようと思えば可能なもの）。また、武装は巨大なトゲ付き鉄球（モーニングスター）を装備している。モーニングスターの内部にはマシンガンも内蔵されており、射撃武器を兼ねる。ガラはこの巨大質量の兵装を片手で軽々と扱っており、ジラ系の出力（性能）の高さがうかがえる。

## ザラム

ZALAM

## ZILA

CMS-223Z

## ジラ

全 高 18.3m  
 重 量 60.2t  
 パイロット ザラム兵  
 武 装 ヒートサーク  
 ジラマシンガン 206  
 シールド  
 グレネード

**ザ**ラム連合が運用している量産MS。ヴェイガンのヤーク・ドレ（ギラ・ゾイ）から得たEXA-DB内のMS設計図（データの出所や相手の正体については知らされていない）を元に、マッドーナ工場で開発・製造されている。そのため、銀の杆条約に則った仕様となっているジェノアスなど正規軍用機より機体性能は高い（ただし、設計データの段階でデチューンされている）。武装は実体弾のマシンガンで機体性能に見合わないが、あくまで「抗爭」のための武装であり、本気で相手を殺傷する気がないためと思われる。

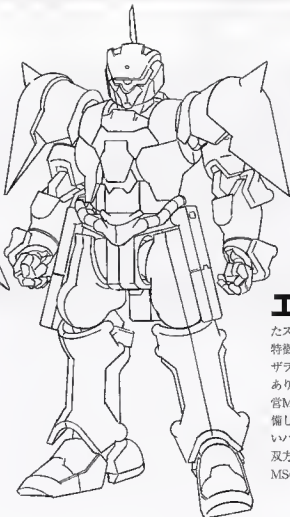
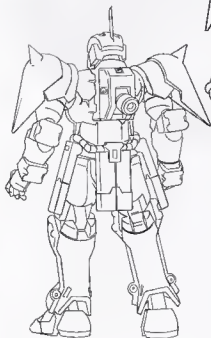


## ELMEDA

CMS-574E

## エルメダ

全 高 18.4m  
 重 量 66.5t  
 パイロット シフト・エルファメル  
 武 装 ビームサーフ  
 ドッグガン  
 ビームリーパー  
 シールド



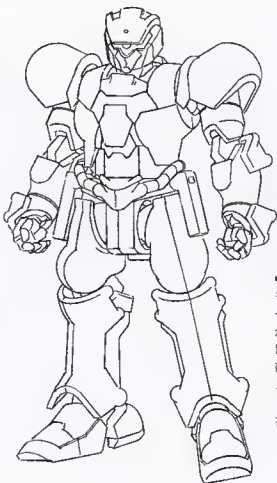
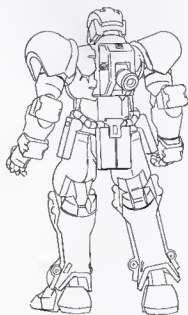
**エ**ウバ同盟を率いるラクト・エルファメル専用にかスタムされたゼノ。両肩に装備されたスパイク付きのシールドと、頭部のアンテナが特徴。ドン・ボヤージが戦死し、その志を継ぎ、ザラムとエウバをまとめたエルファメルの奮戦もあり、アンバット攻略戦では多数のヴェイガン陣営MSを撃破している（その際はドッグガンを装備していた）。あくまで私兵であり練度も高くないパイロットが搭乗していたためザラム、エウバ双方に大きな犠牲が出たものの、ファードーンのMSは本質的に性能が高いことがわかる。

## XENO

CMS-574X

## ゼノ

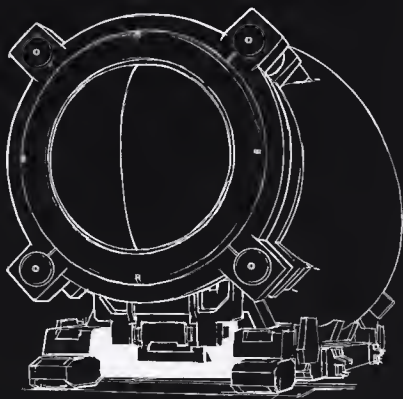
全 高 18.4m  
 重 量 66.5t  
 パイロット エウバ兵  
 武 装 ゼノマシンガンB1b  
 グレネード  
 ビームリーパー  
 ドッグガン  
 シールド



**エ**ウバ同盟が配備しているMS。ジラと同じく、ギール・ゾイとの取引で得たデータを元に開発、製造されている。ジラがパワー重視、ゼノがスピード重視と若干コンセプトに差があるが、エンジニアリングのレベルは同等。武装もほぼジラと同様で、そのためヴェイガン製MSの撃破は難しい（本来の武装のデータはパワーバランスを考慮し意図的に渡されていない）。アンバット攻略戦ではジラとともにドッグガンを装備して参加し、ガフラン等と渡り合った。

機動戦士ガンダムAGE

艦艇設定・美術設定



登場人物たちが命を賭けて乗り込み、

戦場を駆け回る艦艇。

A.G.の人類の歴史を感じさせる地球や火星の風景、

そしてコロニー群。

それらの設定から、

AGEの世界観に触れてみよう。

Mobile Suit Gundam AGE

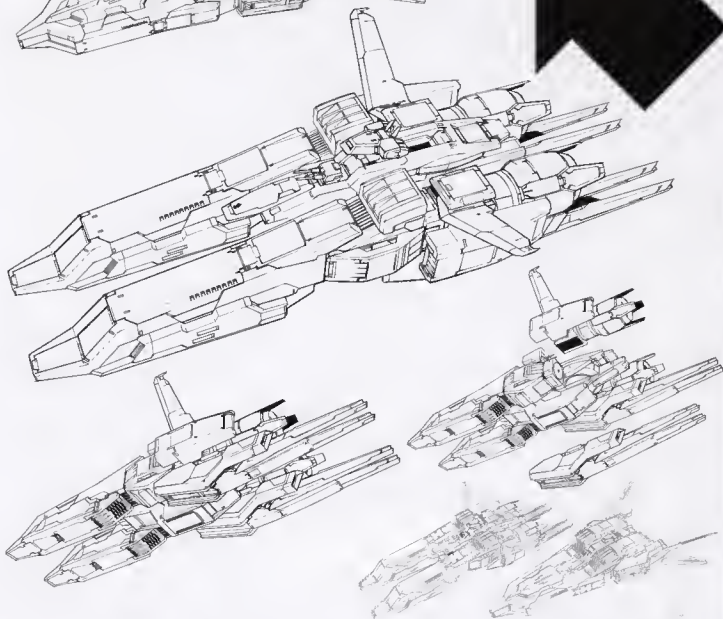
# Ships & World



フォトンブラスター  
キャノン

## ディーヴァ

機 体 主砲  
対空ビーム砲  
ミサイル  
フォトンブラスター  
キャノン



**A** G.115年に就役した、地球連邦軍所属の宇宙戦艦。新時代の艦艇にふさわしく両舷に大型の艦載機（MS）デッキおよびカタパルトを2基有し、MSの運用に主眼を置いた設計になっているが、艦体中央の主砲や各種対空砲、対ビーム拡散弾やミサイル発射基なども装備しており、ディーヴァ自身の戦闘能力もある程度確保されている。

就役まもなくAGEシステムの提案したデータを元にマッドーナ工房の手により大改装が施された。カタパルトは左右に分割された上で90度回転し、強襲揚陸モードと呼ばれる形態への変形機構を付与（以後はこの形態が通常となる）。また、艦体中央には新たに

フォトンブラスターキャノンを搭載。戦術兵器としては最上級の威力を持つが、後には円状に並べたデバイスによってフォトンブラスターの威力を増大させる、フォトンリングレイと呼ばれる兵器システムも考案された。なお、フォトンブラスターキャノンは搭載されているAGEビルダーとの接続で稼動するが、改装後はこのようにAGEビルダーおよびAGEシステムとリンクした機能・機構を多く持つ。

ディーヴァはAG160年代においては予備役として一線を退き動態保存されていたが、ヴェイガン地球進攻の際には再び現役に復帰。しかし最終的には敵の囮として使用され、ディグマゼノン砲により轟沈、その生涯を終えた。



フォトンリングレイ



AGEビルダー  
兵器射出口



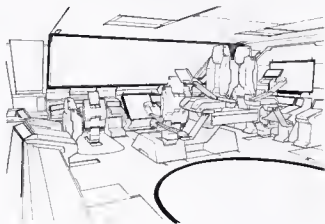
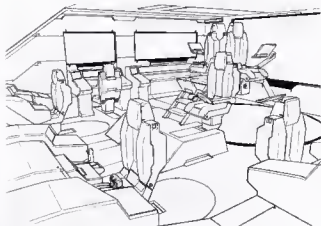
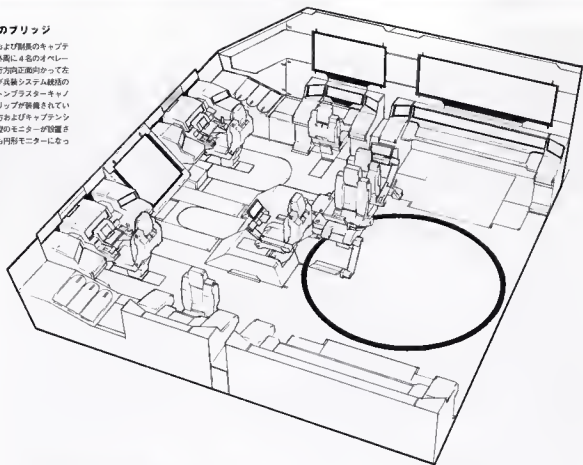
主砲



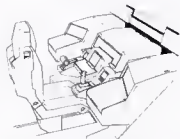
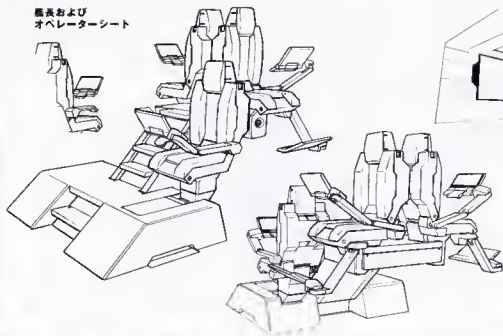
対空ビーム砲

## ディーヴァのブリッジ

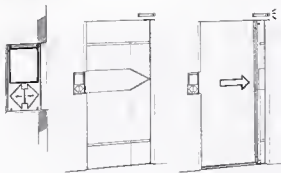
センターに艦長および副長のキャプテンシート。その外周に4名のオペレーターが配置。進行方向正面に向かって左が航行機銃。右が兵器システム統括のシートで、フォトンプラススターキャノンのトリガーグリップが装備されている。ブリッジ後方およびキャプテンシート前方には大型のモニターが設置されるほか、床面も円形モニターになっている。



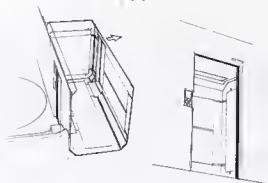
## 艦長および オペレーターシート



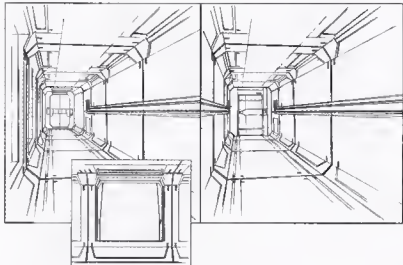
艦内共用ドア



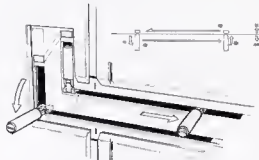
ブリッジ出入口～  
エレベーターエントランス



無重力区通路

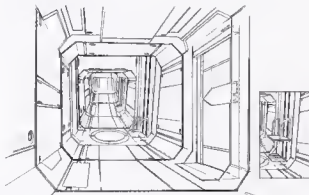


リフトグリップ

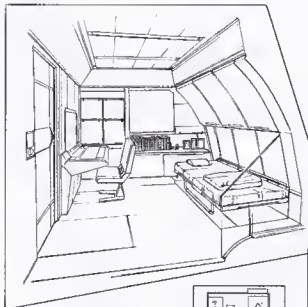


※人工重力の働いていない区域の通路には移動用のフォアグリップが備わる。センサーが内蔵されており、人の接近を感知すると自動でグリップが引き出される。また、無重力区通路にはところどころに移動用の可動式ラダーが取り付けられている。

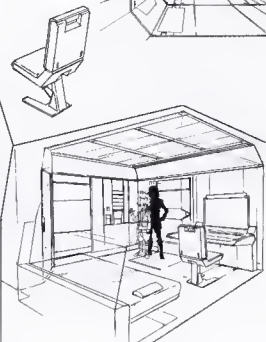
重力区通路



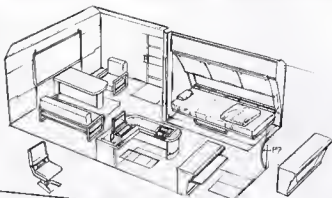
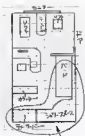
乗員用個室



※ディーヴァクルーの個室には娯楽を兼ねたテーブルセットと展開式のベッドが用意されている。ベッド上部は収納スペースになっている。また、ドアで仕切られたシャワースペースのほか、飲み物のサーバーも各室に備わるなどホスピタリティは高い。

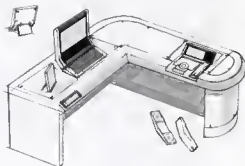






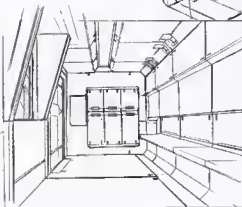
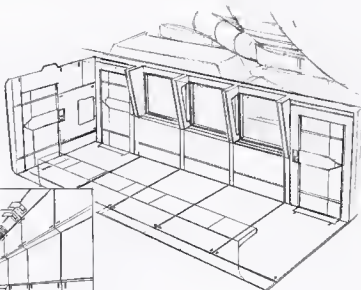
### ディーヴァ艦長室

ベッドやティーサーバー、シャワースペースなど基本的な設備は後室クルーの部屋と同様だが、訪問客をもてなす必要スペースが設けられているため、部屋の広さは約1.5倍、船尾の後ろ側にはカウンターも設置される。



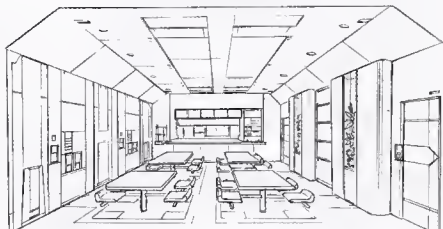
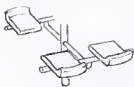
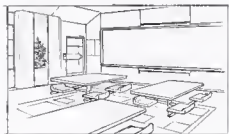
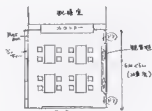
### パイロット控え室

AGEビルダーの運行方向向かって右サイドには、MSパイロットの控え室がある（AGEビルダーを操縦するパイロットがAGEビルダー操作室）。乗組員シートが並んでいる。



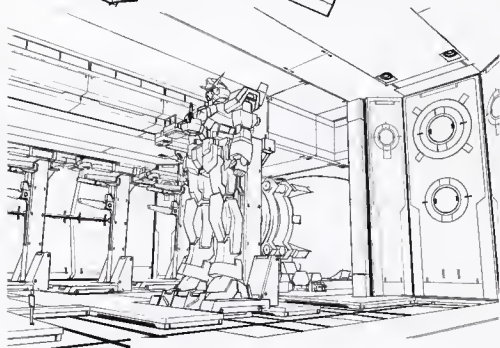
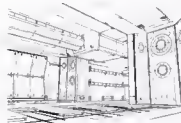
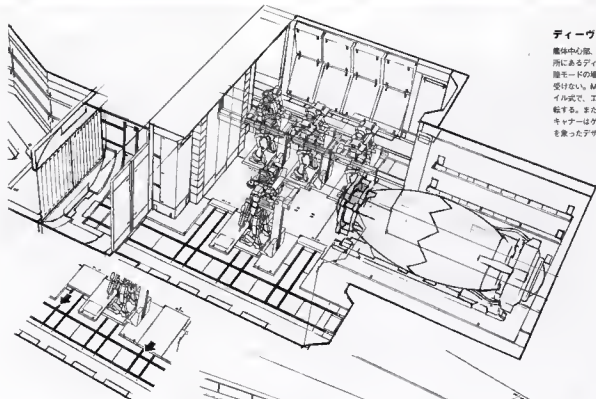
### ディーヴァの食堂

乗組員の休憩所などを兼ねる食堂。6m四方と風の規模にしては小さいことから、もともとは士官食堂か、もしくはこの規模の食堂が数多く艦内にあると考えられる。



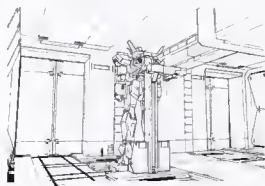
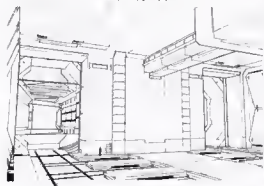
# ディーヴァの格納庫

艦体中心部、AGEシステムと同じ場所にあるディーヴァの格納庫。強襲用陸モードの場合でも位置関係は影響を受けない。MSのカタパルト移動はレール式で、エアロック部分で90度回転する。また、カタパルト奥のMSスキャナーはガイジンシステムの変正を兼ったデザインが採用されている。

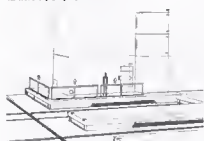


格納庫内からカタパルトを見た図

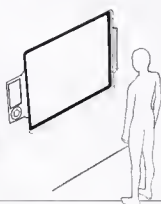
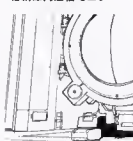
(強襲用陸モード時)

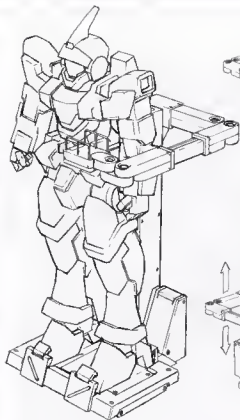


格納庫内手すり



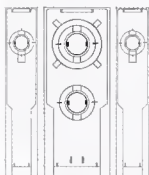
格納庫内通信モニター





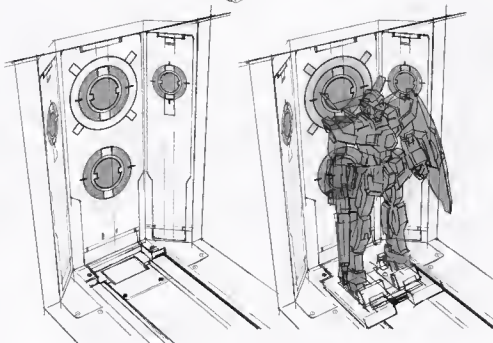
#### MS用ハンガー

ハンガーは本体にMSの胴体（胴部）と腕下部をはさみで固定するアームが取り付けられており、さらにパイロットや整備クルーが使用する昇降用キャリヤーが備わる。昇降用キャリヤーにはある程度の間隔域がとられ、円滑な整備作業が行える。足元はカタバルトシャトルになっており、出撃時はそのままカタバルトデッキへMSを移動する。

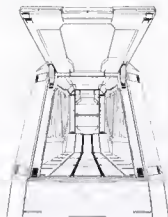


#### MS用スキャナー

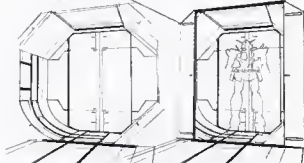
ディーヴァのカタバルト最後部にはMSスキャナーがあり、出撃前の機体各部をスキャンニングによって最終チェックする。



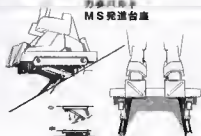
#### カタバルト



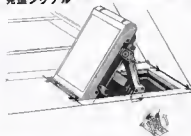
#### カタバルト気密室

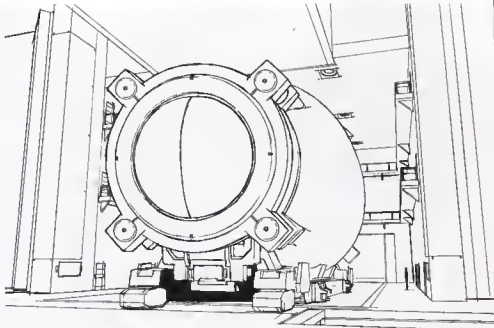
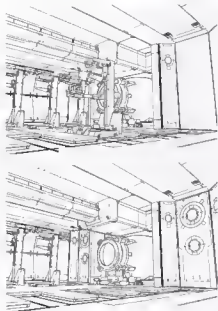


#### 力率調整台 MS発進台座



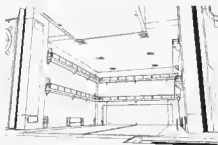
#### 発進シグナル





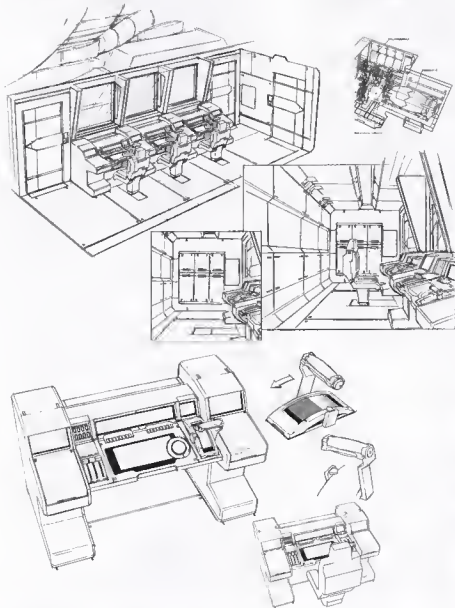
### AGEビルダー操作室& 制御コンソール

AGEビルダー設置スペースのすぐ脇にはAGEビルダー操作室が設けられている。モニターとタッチパネル端末、AGEビルダーを動作させるレバーを備えたコンソールは3台並んでいるが、基本的にはチームメカニックが1人で最終的な操作を行うケースが多かった。



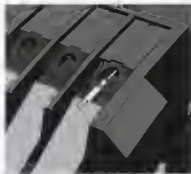
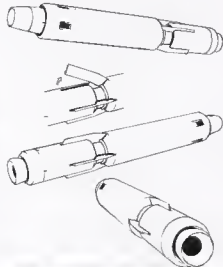
### AGEビルダー

カタパルト機庫、船体中央にはAGEビルダーが設置される。AGEビルダーは高速成形機としてのみではなく、フォントプラスター・キャンソンの発射機構と連携し動力となるなど、まさにディヴァの中核として作用している。



### ディヴァ搭載ミサイル

ディヴァ船体上側のミサイル発射基に装備されているミサイル。メインスラスタの他に4基の補助スラスタが内蔵されており、さらに大気内で発射する場合は機体のフィンが展開し、飛行安定性を高める（状況次第で展開しない場合もある）。



SPACE PIRATES BISIDIAN  
**BARONOK**

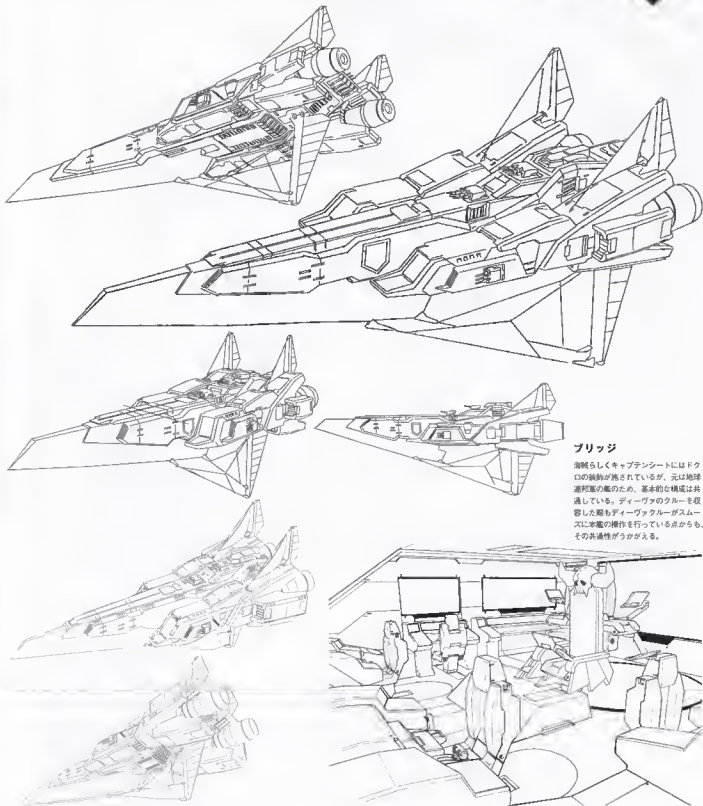
## 海賊船バロノーク

機 体 全 長

**宇**宙海賊ビシディアンが運用している艦。ディーヴァに似たカタルト（ただし長さは短い）を2基備えるほか、艦首には巨大なフィン状の衝角を持つ。また、大きな特徴としてヴェイガンの艦艇から回収したシステムにより、ステルス機能「見えざる象」を使用することが可能。船体各部には3連装のビーム砲が装備されており、砲撃能力も高い。また、船体上部および下部のフィンからはマストが張られているが、これは単に「海賊」としての意匠であると思われる。

本艦はもともと地球連邦軍の新鋭艦だったが、ビシディアンがこれを強奪、改修して母艦としたもの。ビシディアンはヴェイガン、地球連邦双方と戦闘（海賊行為）を行っており、その際の戦利品で適宜装備の改良（マッドーナ工房が実作業を担当した）が加えられ、連邦艦、ヴェイガン艦双方の特徴を備えつつ、どちらとも異なる独自の性能を持つにいたっている。

ヴェイガン戦争においては決戦時に陥となったディーヴァのクルーを収容し、最後まで戦い抜いている。



## ブリッジ

海賊らしくキャプテンシートにはドクロの装飾が施されているが、元は地球連邦軍の艦のため、基本的な構成は共通している。ディーヴァのクルーを収容した船もディーヴァクルーがスムーズに本艦の操作を行っている点からも、その共通性がうかがえる。



## 美術設定

ART DESIGN

フリット、アセム、キオたちは、どのような世界で暮らしていたのだろうか？ 本項では、A.Gの世界に存在する様々なコロニー、施設や都市を紹介。様々な地域を目にすることで、A.G.という新しい世界が見えてくる。

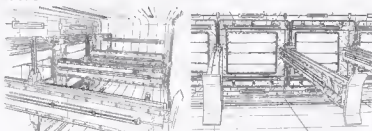
File.

## 01

ノーラ

母を亡くしたフリットがその後居住することになったコロニー。全長 25km、直径 6km。北側に工業ブロックをもつ基本的なスペースコロニー。地球連邦軍アリンストン基地を有しているが、UEの攻撃を受けて A.G.115 年に破壊。コロニーコアに居住者を兼ね、デュープに引寄せられることで脱出するという計画が行われた。

宇宙港



学校

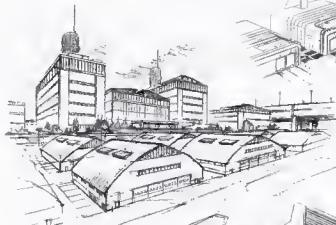


コロニー内



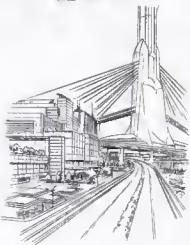
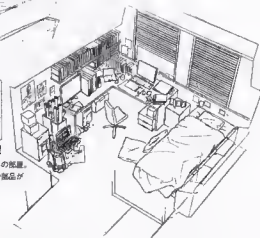
アリンストン基地

ノーラ内にある地球連邦軍基地。フリットはここで暮らし、ガンダムの開発を行っていた。



フリットの部屋

基地内にあるフリットの部屋。MS開発関連の資料や部品が積み上げられている。



File

## 02

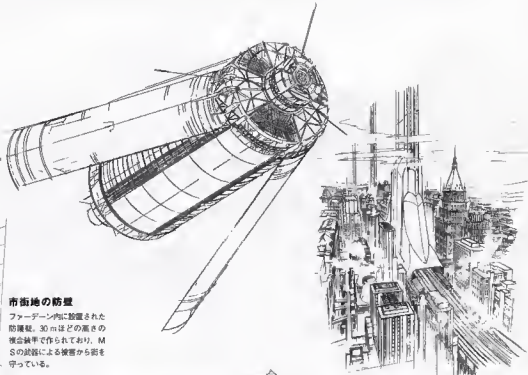
## ファーデーン

通常のスペースコロニーよりも構造が倍あり、地上のある内壁には重層壁が住み、内壁と外壁の間はスラムになっている。いまだ旧国家滅亡であるザラムとエウパの内戦状態が続くため、割には巨大な防壁が展開する仕組みになっており、常に被害が及ぶことを恐れている。

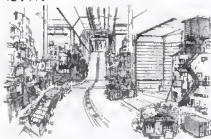


## 市街地の防壁

ファーデーン内に設置された防壁壁。30mほどの高さの複合鉄骨で作られており、MSの試路による被害から面を守っている。

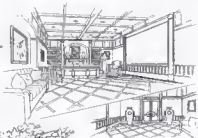


## 地下スラム



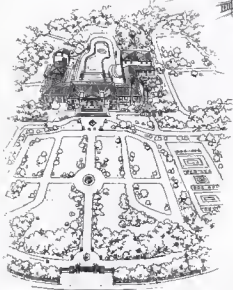
## ゴヤージュ邸

ファーデーンに住むザラムのリーダー、ゴヤージュの邸宅。広大な敷地と、旧世絶望的な屋敷を築いた豪華な邸宅。スラム内に住む人々と格差が浮き彫りになる。



## イワークの部屋

スラム内に住むイワークの部屋。床はタンク式。家具の多くはリサイクルしたもの。地上に住む人々に比べると、貧富の差が激しい。

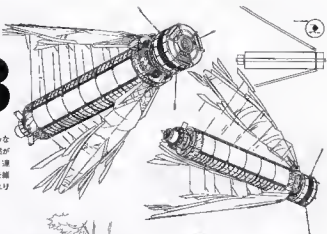


File

## 03

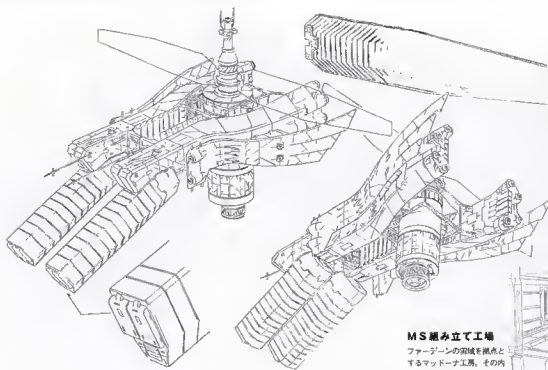
## ミンスリー

構造自体は一般的なノールなどと同じだが、内部は自然がみられる美しいコロニー。遠所への移動を好み、中立を維持している。フリットがユクシと両合した地でもある。



## バーミングス邸



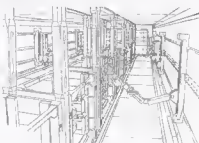


File.

# 04

## マッドーナ工房

民間のMS工房。脱走者として知られ、民間、連邦、ではUEのMSすらメンテナンスを行った実績がある。ガンダムの開発データをフィードバックし、機に地球連邦軍の正式な受注先となる。その一方で水底下では漁船なども通じている。



## MS組み立て工場

ファージンの印城を拠点とするマッドーナ工房。その内部のファクトリーでは、様々な勢力のMSが製造や改修を受けている。

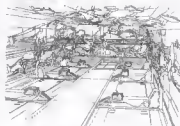
File.

# 05

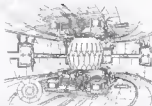
## 宇宙要塞アンバット

銀の杯争いの前から存在する旧連邦軍の宇宙要塞。その後、老朽化によって放棄されたが、その廃軍を作りかえUEの強要拠点とされた。A.G.115年にこの地を舞台に展開した戦闘は、機にコウモリ退治戦役と呼ばれた。

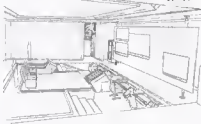
## MS格納庫



## 動力炉ドーム

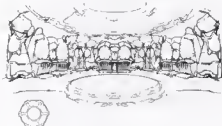
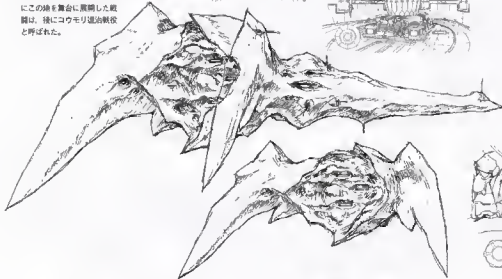


## 管制室



## 指令室

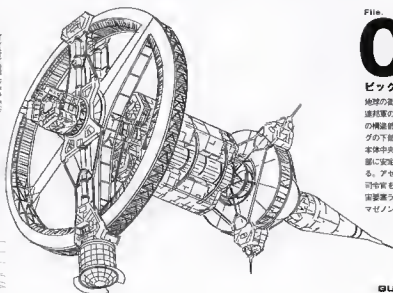
内部はヴェイガンによって手が加えられており、前線基地としての改修が著々と進んでいることをうかがわせる。



## フリットの部屋



## 指令室



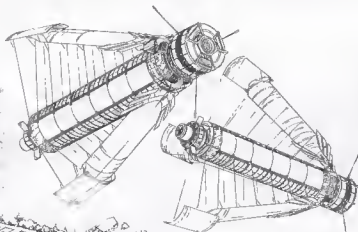
File.

# 06

## ビッグリング

地球の衛星軌道にある地球連邦軍の総司令部。リング状の構造体は自転重力式。リングの下部にある所は自衛施設、本体中央部に軍医室、本部後部に安定水素プラントを備える。アヤム郡ではフリットが司令部を移し、キオ郡では宇宙警察・グラリスのディグマゼン両方で破壊された。

アセムの学校

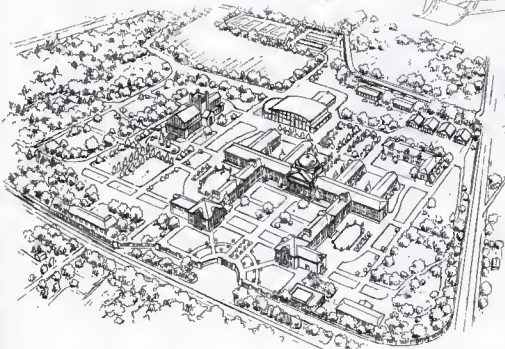


File.

# 07

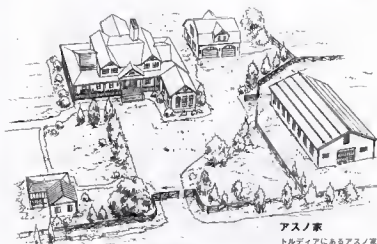
## トルディア

アセムたちが暮らしているコロニー。構造としては一般的なコロニー。アセムは高校を卒業するまでここで暮らした。A.G.140年にガンダムを操縦するヴェイガンに襲われ、襲撃を受ける。



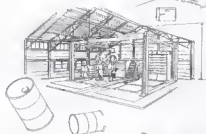
## MSクラブガレージ

アセムが所属するMSクラブのガレージ。小型MSの整備施設を備えている。アセムの高校時代の思い出が詰まっている。



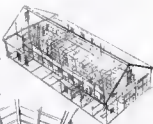
## アスノ家

トルディアにあるアスノ家。広大な敷地の中に、母屋と車庫、馬小屋、使用人の家が建てられている。

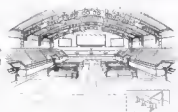


## 馬小屋

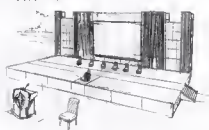
アスノ家の敷地内の馬小屋。じつは役目を終えたガンダムAGE-1が匿されており、ヴェイガンの襲撃に備えていた。



## MS選手権会場

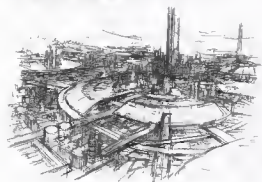
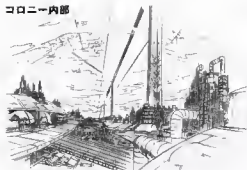


## 式典会場

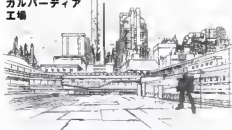




コロニー内部



ガルバーディア工場



酒場

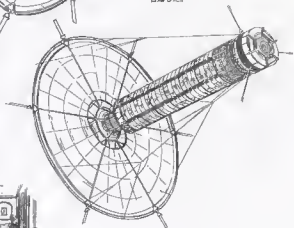
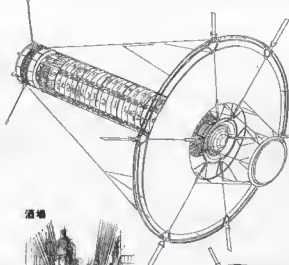


File.

## 08

### ソロンシティ

巨大な発電用ミラーを備える工業コロニー。ヴェイガンと内通している企業テイクソロン社が存在する。ヴェイガンの地球進攻の拠点であったが、ディーヴァの調査によって真実が明かされ、社屋ごと自爆した。

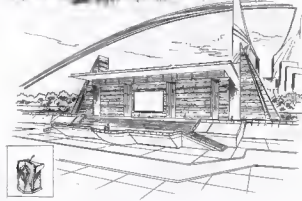
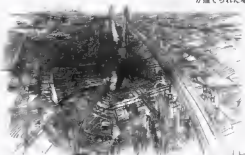
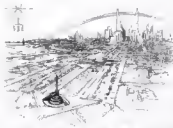


File.

## 09

### 地球首都ブルーシア

地球連邦政府首都。様々な式典が行われるなど、繁華区間としては異常な地域。戦後、A.G.201年にガンダム記念館が建てられた場所でもある。



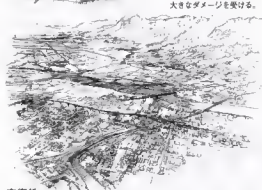
File.

## 10

### オリバーノーツ

A.G.100年代にアスノ家が暮らしていた地球上の都市。北米地域に存在する。A.G.164年にヴェイガンの襲撃を受け、大きなダメージを受ける。

ビオリオムの丘



市街地

ヴェイガンの襲撃によって破壊された後、都市部のライフラインはすべて寸断されてしまった。



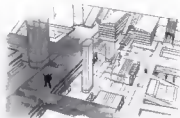
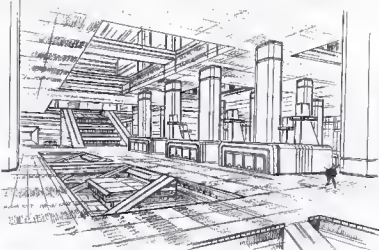


File.

## 11

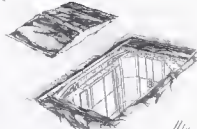
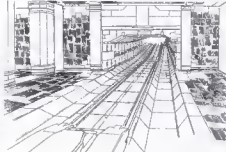
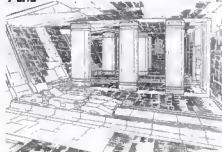
## ロストロウラン

南米に建設された地球連邦軍の地下基地。ビッグリングの破壊によって、総司令部としての機能が移された。これまでその正確な場所はヴェイガンに知られることはなかったが、内通者によって大規模な襲撃を受けることになる。



射出口

## 宇宙港

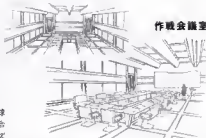


File.

## 12

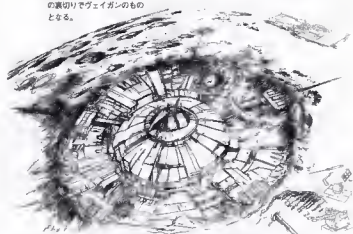
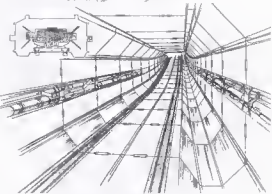
## ルナベース

地球連邦軍の月面基地。地球連防衛の要であったが、司令部であるアローン・シモンズの裏切りでヴェイガンのものとなる。



作戦会議室

船台

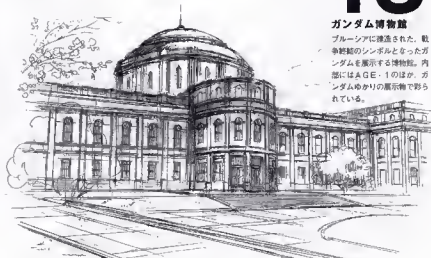
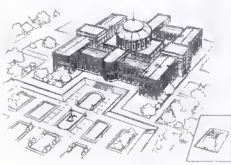


File.

## 13

## ガンダム博物館

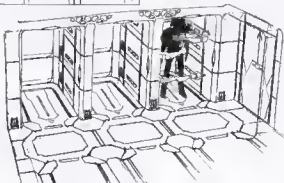
ブルーシアに建設された、戦争経験のシンボルとなったガンダムを展示する博物館。内部にはM.E. 1のほか、ガンダムゆかりの展示物で野らている。



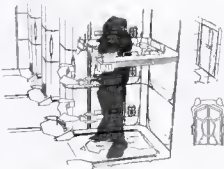
## 14

## 火星圖

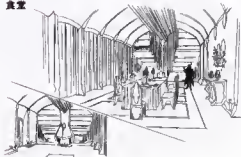
火星圖には、マーズベースデイ計画放棄後も16基のコロニーには人々が暮らし続けていた。だがマーズレイの影響により、人口の減少は顕著に起きている。

セカンドムーン内  
開発センター

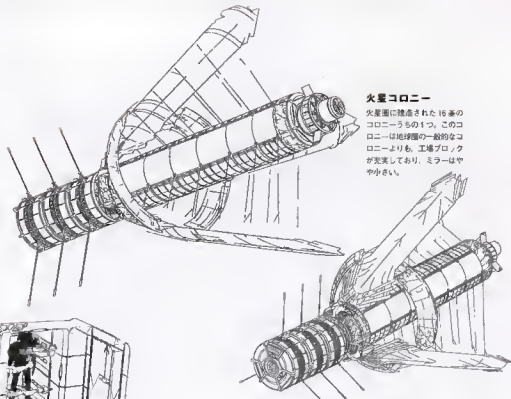
セカンドムーン内に設置されたMSハンガー。曲線したAGE-3の機体が行われた。



## 食堂



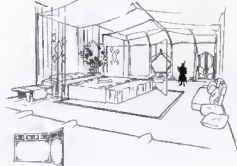
## キオに用意された部屋



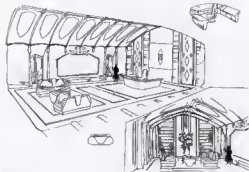
## 火星コロニー

火星面に建設された16基のコロニーうちの1つ。このコロニーは地球圏の一般的なコロニーよりも、工場ブロックが充実しており、ミラーはやや小さい。

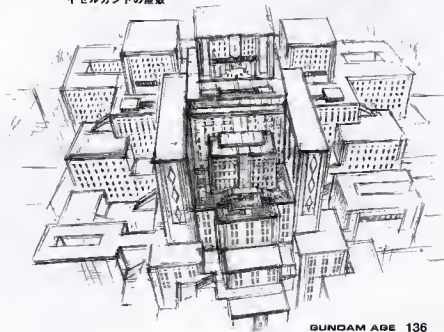
## イゼルカントの寝室



## イゼルカントの執務室



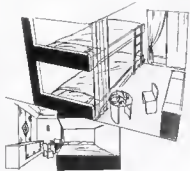
## イゼルカントの履倉



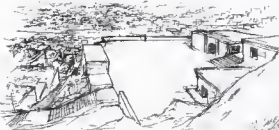


ディーンと  
ルウの部屋

セカンドムーン内の市街地で暮らすアノン兄妹の部屋。その暮らしは質素で、火災直後の寂しい暮らしがうかがえる。



スラム街



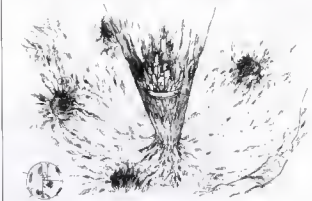
ジャンクの丘

アノン兄妹にとって、心の支えとなる「美しい風景」が見える場所。地球暮らしのネオには変化したコロニー内の風景にしか見えず、グエイガンの人々の現状を知るエピソードとなった。



EXA・DB

旧世紀の遺産。秘宝とも呼べるEXA・DBが隠されている小惑星。その周囲には直径200mぐらいの空間が広がり、中央の柱にEXA・DBが隠されている。

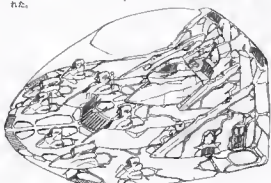
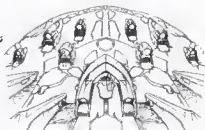


File.

# 15

ラ・グラミスブリッジ

らせん状に構成されたワイヤー状の宇宙要塞をもつグエイガンの宇宙要塞。ディグマゼノン砲を備え、連綿とって大きな脅威となった。ディグマゼノン砲の発射など、様々な司令はこのブリッジから下された。

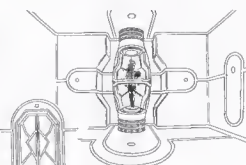


File.

# 16

ゼラ・ギンスの  
培養室

イゼルカントが自らのクローンとして生み出したゼラ・ギンス。これは彼が培養されていた特殊なカプセルである。



## 山口 晋

Susumu Yamaguchi

1990年代から原画、コンテ、演出などを総合的に手がけていたアニメーター。自衛隊監督も務めた『機動戦士ガンダム SEED』などのメカ系だけではなく、『ケロロ軍曹』のようなキャラクター系も得意。2007年の『経典劇場ケロロ軍曹2 深海のプリンスであります!!』からは監督業も行う。



ストーリーノシリーズ構成

## 日野晃博

Akihira Hino

ゲームソフト開発会社レベルファイブ代表取締役社長。『ドラゴンクエストVII 空と海と大地と呪われし姫君』の開発を担当し、以後は『レイブ』シリーズや『イナズマイレブン』シリーズなど、多岐のヒットを生み出す。開発に携わったゲームでは、自らシナリオを担当することが多い。

## 「ガンダム」というシリーズと向かい合うということ

アニメーションとして長い歴史と人気を誇る『ガンダム』シリーズ。その2011年における最新作として制作された『機動戦士ガンダムAGE』は、主人公と主役メカが三代目、百年に渡って移り変わる設定やAGEシステムなどこれまでのガンダムシリーズにはないチャレンジを行った作品だ。しかし、新しい試みとは常に苦難にぶつかるものである。『ガンダムAGE』は、その苦難をどう乗り越えようとしたのだろうか？ その先に見えたものはなんだったのか。監督を務めた山口晋氏と、シリーズ構成を担当した日野晃博氏に話をうかがった。

いつかはやりたいガンダム  
しかし、ガンダムとは一体何か

——『ガンダムAGE』の企画当初の頃から話を伺いたいと思います。ガンダムで新作を作る場合、おそらく「ガンダムとは何か？」から考えなければならぬわけですよね。

山口 本当はそうなんです。何度も何度も考えました。ガンダムは『機

動戦士ガンダム』の時からそうなんです。富野監督は最初から10代後半までの編を組んでいて、今ではティーンエイジ向けが当たり前になっています。そこを、ちょっと狙いをずらして新しいことができないか、みたいな事はありました。もともと日野さんにそういう考えがあったかどうかはともかく、僕はやはり当初から今までの対象年齢層より、少し下の世代に広げた

い、ということ、何度も言っていましたね。

日野 『ガンダム』自体は、作品というよりも、ある人達にしてみれば、もう神的な、象徴的な存在です。

山口 偶像なのか、何なのか。だって日野さんの中にも「いつかガンダムやりたいな」みたいなものがあつたわけですね。

日野 それはそうですね。みんな

ありますよね。

山口 日野さんはロボットものの作品をやりたいと、『ダンボール戦機』を作ったという話を小耳に挟んでいました。それで「ガンダムをやれるのなら、やっちゃおう」ということが今回の『機動戦士ガンダムAGE』だと思いますが、その時のやりたいガンダムって何でしたか？

日野 それはやはり『機動戦士ガ



「ガンダムっていう名前って、  
僕らが思っているよりも本当に大きかった（日野）」



ンダム」じゃないですか。

「関わる前と関わった後で違うと思うことは、初めは「ガンダムをこうしてやる」っていう、すごい目標のようなものがあって入るじゃないですか。でも実際に入ると、ガンダムはあまりにもすごすぎて、見えない力によって、なかなか作り変えられないというかな。そのあたりが気持ち的に難しかったですね。誰も明確にNGを出していないのだけれど「それはできない」「みたいな雰囲気はよくありました」。

**山口** 例えばホワイトベース的な存在であるデビルヴァの重力表現について。「宇宙戦艦ヤマト」みたいに重力は存在していてもいいのではないかと、という話が出たんですけど、「いや、ガンダムの世界観では宇宙戦艦に重力は働いてなくて、無重力で人は移動する」であるべきと、当然のこととして思っただけです。

けど、「いっそのこと戦艦の中でも、人工重力があるような世界観でも良かったのかな」と今は思います。やるなら、そこまでや

っちゃってもよかったですんじゃないかなと。

**日野** そうですね。やっぱりそうした新しい事に対する抵抗は強固なんです。だから、どこまで振り切れるか。を判断するのが難しい。ガンダムという名前が、僕らが思うよりも本当に大きかったということですね。

**山口** 本当に難しいのは、一でもその一線を越えたらガンダムじゃなくてもよくない？って言われれば、確かにその通りだ、ということですね。

**日野** 今思えば、どんな批判も恐れないっていうスタンスで行くんだつたら、もつとやつてもよかったですと思う。みんな他からの人の声を気にしてしましましたよね。

**古来、ガンダムとは  
ロククなアニメだった**

「もともとガンダムってロククだったと思うんです。ところが今や政権が変わって新しい政治家が行っているから、層々閣の人達がさ

こういうさくて何にもできないみたいな……。そんな保守的なものの象徴になっている部分もあるような気がします。

**日野** 宗教的な要素も少しあって、  
**山口** やっぱ、『機動戦士ガンダム』を作った頃のサンライズはロククだったと思うんです。こんなことを言ったかサンライズの人に怒られるかもしれないですけど、当時のサンライズはものす

ごく技術的に優れている、というわけではなかったと思います。でも、「無敵超人ザンボット3」をやり、「無敵鋼人ダイターン3」をやり、さらに「ガンダム」をやるという流れで、独自の作品を作ろうとしていました。ところがいつの間にかガンダムって、それこそソートドットで老練的なものになっちゃった。

でも「AGE」の企画当初は、サンライズのにもガンダム史の中でちよつと異端的な目立つもので、やりたいう意図があったんです。そういうものがあつたからこそ、日野さんの企画に「それいいですね。いままじし」となったと思うんです。

けれど、いざやってみると「基本、今までこういうやり方でした」みたいなものがあつたりして。それこそロククとして、壊して新しいものを「みたいな」は、難しいと感じましたよね。

**日野** 本当に難しかったですね。例えば蛇があつたとすると、その蛇はものすごく重いわけですよ。方向転換するにもなかなか回らないというか、そういう感じがちよつとありましたね。

**山口** いや、打ち合わせの時とかは、かなり日野さんタイプが行っている、と思いました。俺はそんなにに行けなかったですもん（笑）。

——毎回スーパー系な方向が、リアル系な方向が、少しブレがあつ

たみたいなお話を聞きしたのですが。

**日野** そうですね。スーパー系かリアル系かというよりも、「どっちの方向で作品を作るの？」というのは非常に難しいところで、ガンダムで守るべきじゃない。でもこれを守っていたら、このはつちやけた企画ではできません」というところの矛盾は、戦いのところでありましたね。

でも全体的には僕に本当に楽しかったと思ってるんです。だから関わるのができて幸せです。だからですけど、もつとつと行ければよかったかなとは思っています。でも当時は「それがガンダムなんだろな」と思いながらやっています。いや、大変に難しいタイトルでした。

——ちなみに最初にこうしようと思っていたことには、どんなことがあつたんですか？

**日野** 例えば企画書には「ホワイトベース（案後のデビルヴァ）はロボットに変形する」と書いていたのですが、艦がロボットになるの「戦艦メカ サブングル」でもやっている、超時空要塞クロムドもあると言われてしまったんです。でもそれは昔の作品で、今の子供たちは見たことがないですから、僕は別に気にしていませんでした。デビルヴァがロボットになつて要塞にしがみつくと、というのをやりましたのですが（笑）。







**山口** これには「ガンダム」というタイトルの重みの他にも、商品化などスケジュールの作業上の問題といったところでのストップもあり、「二重三重の難しさがありました」。

**日野** 僕もアニメの現場は他でもいくつかやっていますが、今回は「こういうことが問題になるんだ」という勉強になりました。一番難儀だったのは、フィルム上の工程の問題でモビルスーツを画面に何体以上出せないという制約でした。そういう事情も分かるんですけど、出さないと感じる方がないとかあるじゃないですか。

たとえば「ダンボール戦機」では、CGで作っているのでもう制約はないのですけれど、「AGE」は手描きの丹念な作業になり、そういう制約は当然あるわけですね。

**いずればフルCGで描かれる「ガンダム」が現れる日が?**

——そもそも「AGE」をCGで作る案はなかったのですか?

**山口** 企画の当初から作画でやる、ということになっていました。

**日野** そうでした。僕はCGがいいのではないかと考えていたんですが、それが「ガンダム」はCGではやらない」という伝統です。

**山口** テレビ番組が30分の商品プロモーションだと考えれば、それはCGの方が商品に近いからいい



のでしよう。でも、自分の中にはやはり、安彦さんが描いた「超電磁ロボ コン・バトラーV」のオープニングの合体シーンとか、そういう映像の記憶が残っている。あれは絵で描いていることが分かる。そういうのに、曲がらないところが曲がったたりしている。それでもあの映像を見て商品がすごく欲しい。不思議なものです。

**日野** そうですよ。本当にケレン味ですね。

**山口** 自分でもちやで遊ぶ時もフィルムのバトルを想像力で補って再現してしまう(笑)。

**日野** でも僕たちの世代と、今の子達はまた違うんですよ。

**山口** 海老川さんだから、最初か

ら可動なども破壊なく、きちんと考えてデザインされているわけですが、自分は作画さんで頑張ってもらう、という方向でした。「いろいろとやってなんぼ」の精神みたいなのが作品自体にもあるの。たとえば5年、10年経つた時は手描きでやっぱり良かったということになると思うんです。今後ますますそういう作品はなくなっていくと思います。

——特に4クール(1年)を手描きで通すロボットアニメ作品ときくのは、最近では珍しくなってきました。

**山口** 本当に1年間、なかなかパシクとか使えない状況の中で「よくまあこのクオリティで1年、週間アニメをやってくれたなあ」という。監督として、スタッフに対して「ありがた」という気持ちが大いだと思います。

——物語も1編あたり、もう10話くらい欲しかった、という印象はありますか?

**日野** 特にアセム編は僕も短い感じがしました。あの辺りが「エンターテインメント的には、アセム編を中心に置いて前と後を作るという作り方もあったかもしれない」。

**山口** プロローグとエピローグが大体その前後につくられるというのが王道パターンでしょう。でも、それだといつもガンダムになつてしまふし、3世代ということが今回の一番の目玉でしたから。特

にフリットの存在は面白かったと思っています。おじいちゃんになるまでずっと面白い展開をしてくれた。

**日野** 構成上、やはりアセム編は難しいところがありました。学園モノをやりたいからガンダムを毎週動かさなければいけないというのは大変なんです。何話かはできるんですが、続けるのは難しい。毎週毎週、馬小屋からガンダムを出すわけにはいかないですから。

**山口** 学園生活を送りながら戦うというところは「絶対無敵ライオン」のような展開でもありましたね。「ライオン」では正体はバレバレでしたけれど、あそこでも何か1つのストーリーがあると、それが後の話に大きく関わってくるような雰囲気はありましたね。

**日野** だからゲームでは、アセムたち3人でデートしたりといったエピソードが色々入っているんです。そういうものをアニメでもっと入れてもよかったとは思っています。

**1年半のシリーズになったかもしなかった「ガンダム AGE」**

——今はアニメ枠の話数が短くなっているせいか、そういうシーンを長々と描かず「フラグを立てたから、2人はもう仲良くなったます」という描き方です。アセムと佐ハートなどは、もう少し2人の様子が見えたかった感じが



ます。

**日野** 最初、サンライズのプロデューサーの宮河（恭夫）さんがプロットを読んでいた時に「1年半やったらいいんじゃない？」と言われまして「でも1年半はキツイでしょう」という話になりました。

**山口** TV局の方からも「ガンダムだったらできるんじゃない？」といった話をプロデューサーから聞いていたんです。自分は「無理だろうな」と思いましたけど、それは物理的な問題ですか？

**山口** 単純に体力的なことだったし、いろいろな面です。昔の監督さんは平気で、スタッフも含めて「1年だろうが2年だろうが人気ある限りやるよ」という人たちが当たり前にいて、すごいなあとは思ってんですけど、日野さんの作品でも「ダンボール戦機」、「イナズマイレブン」も延々とやっていますけど、

**日野** そうですね。でもやっぱり手描きでやるというのは難しいと思いますよ。

一方で、意外とAGEビルダーがあまり登場しなかった印象を受けました。イメージ的には、毎回AGEビルダーからなにか秘密道具が出てくる作品なのかと思っていました。

**日野** そういうコンセプトでもあったんですけどね。秘密道具というが、毎回いろんな武器を作り出してこれくるっていい。

**山口** あれは、内容がAGEビルダーをフィーチャーしているのと尺が全然足りなくなってしまうという問題もありました……。3人主人公の話ということもあり、もうかなりギョウギユウで。毎回こそ1分、2分、そういうDN（デュプネガム）過去に作ったシーン（を再利用する）を、はさむ、みたいなことも全然できないような状況でしたね。本当にお話を尺の中に入れていけないう、というのが大きかった。

現在作品を振り返って、例えば「こういうことがあれば」というものはありますか？

**山口** 後の祭りですが、例えば「さっきも言ったような重力問題など、もつと振り切れてもよかったのか」と感じます。でもそれはそれでまた補足説明に尺を割けないし。シレーツと宇宙でも艦内を歩いていたらしたら、お客さんの反応はどうだったんだろう。

**日野** 僕は大丈夫だったと思いますよ。こんなガンダムじゃないんですけど言われるとは思ってんですけど、多分それはどうあっても言われるんだから、やはりもつと振り切ってしまっても良かった、というのは思います。

ガンダムらしきものがないのを気にするファンの方の声は大きかったです。そこはついで意識してしまっただけという。もちろんそういうファンの方の声を無視するのはよくない。それで最初のコンセプト

トをもつと「こうだ」と決めて、それに従う方が面白いことが起こったような気がします。

それは、「これがやられたかったけど、もうちょっとガンダムらしきものを」ということであって、ほんのちよつとチューニングのポリウムを上げるべきだったかなっていうのはありますね。吹っ飛んだ感じという。

**1話で風車を武器にしていればその後の歩みも違っていた？**

アニメ制作に限らず、どんな仕事でも多分同じだと思いますが、最後の直線の終わりにくい、いろんなものがやと見えにくくなる、というのがありますよ。

**日野** 終わりになつて、この辺を、こうしておけばよかったと気付く、みたいなことあります。その時に状況が分かっていたら「もつと振り切ったの」とかな。

**山口** そういことは、ユーザーさんにもあるんじゃないかと思いますが、もうそれこそ最終的にどうなつてくるか「これはちよつと」ともの調子で見ていたら違ふんじゃないか？と思われたかもしれないですけれど。

**日野** そういえば僕「第1話では、武器は風車で戦います」というのを、延々と言い続けていたんです。ビームローリングガンサーというんですけれど、**山口** そこは最後までこだわってましたよね。

**日野** 僕は3週間シナリオ会議で粘り続けたんですけど（笑）。**山口** 空気循環用のコロシアム内にある風車を腹に接続して、回転ノコギリのようにして戦う。

**日野** 要するに最初ガンダムは武器がないじゃないですか。最初の武器を武器でないものから作り出すっていうのがAGEシステムの創造力だったということで、空気循環用風車を高速回転させるっていうか、オーバードライブさせて高速回転させて敵をぶった切るみたいな、そんなことをやりたいたって思っていました。

2つ目の武器からはドッグズライフルでもよかったんですが、最初だけでも「おかしな、これ」って言われたかったという気持ちがありました。とにかく話を派手にしたかったです。

それで実は、ゲームソフトのAGEに新規アニメーションがあるんですけど、そこは風車をもとにAGEシステムが作り出したビーム回転ノコギリを武器にして登場するんです（笑）。

「機動武闘伝Gガンダム」のように「ああいう世界もアリだ」と感じさせるような前例もありました。

**日野** そうなんです。だから多分「Gガンダム」が振り切りだったとすると、僕はあの振り切りの一歩手前のところだったんです。そのポリウム調整は難しいです。

「5年、10年後に見た時に、  
数あるガンダムの中に埋没しないような  
作品になったかと思っています（山口）」

**山口** そうですね。「Gガンダム」をやったり例えに出して「そこまではいかない」みたいなことは時々言っていたんです。

**日野** さんが担当されるというところ、宇宙人対ガンダムというようなキーマード、そして子供向けと思われたことで、見る側にも余計なバイアスがかった気がします。ただ企画書レベルの話では、実のところ「SEED」も「AGE」も、そんなにターゲット層自体は変わらないですよ。

**日野** 子供向けに作るというより、子供達にも受け入れられるような流れを作ることを目標にしていって、子供向けのつもりは、あんまりなかったんです。

ただ大人も見られて子供達もすんなり入ることができ、みたいな、要するに分かりやすい見せ方みたいなところを、どこまでやるかということですね。

**山口** 別に大人向けだからといって煩雑にする必要はなく、例えば台詞から失礼したとか、要は小さい子供から大い人まで楽しめるような通俗娯楽をやっていたかというのではありません。

最初にあのビジュアルだったら、やっぱり子供向けって捉えられても、しょうがないのかなと思います。でも普通格好いい絵と歳の高い人達だけの世界観だと「別に何も変わらないよな」とって。ビジュアルってすごく大事だと思うんです。

例えばそれがソフトが売れる売れないの話になっても、やつてくれたスタッフ達には悪いけれども、「ガンダム」史の中では、今回の色ってそういうことだから、そういう形でやりましょう」とっていうことでしたね。

思ったより登場モビルスーツの数が多くてですね。

**日野** 世代が変わったからまた一新ですかね。

**山口** それはやはりプラモデルの展開を無視するわけにはいかないですね。そういうところが基本にあつて、こちらの意向も考えていく。だから日野さんの「この辺で新機出したい」「何体出したい」とみたいな要望がありつつ、バンダイさんとの相談の中で最終的に決めていくということが大きかったです。

「機動戦士ガンダムAGE」くられたから、新しいガンダムが作られたときは必ず「コアな昔からのガンダムファン」の反発があるんですよ。最初にキヤラやガンダムのデザインが発表されたところで批判のお祭りになった。でも現在では彼らもHDリマスターになってフィルムを見て、「結構いいじゃない」なんて言ったりする。ガンダム作品は特に時間が経てば評価も変わることも多いですよな。「AGE」も時間の中で評価は変わっていくのだと思います。

**山口** 「SEED」を「昔は良かった」と見る人が出てくるなんて

当時は想像もつかなかったんですけど、5年、10年経てばそういう風になってくるんですね。あるいは当時は批判にまわれてしまったと言いつけずにいた好きだった人たちが、本当5年、10年経つと「結局、SEED良かったじゃん」というようなことも言っている。その作品を多感な時期に見た人にとつてはそういう風に残ったんだと思えましたね。

「AGE」を見た中高生は  
10年後に何を思うか

最後に、作品に関して今の率直なお気持ちを聞かせてください。

**日野** やっぱガンダムっていうのが、すごいモノなんだなっていうのが作品に関わったことで分かってきました。

それはいろんな人達の心の支えになっている作品なので、それに触れることの大変さというか、そういうところは今回知ったな、というのがあります。だけどガンダムの変化の仕方、新しい世代に新しいガンダムを何か1つでも残さなきゃいけないって意味では、楽しい経験になりました。

もってファンの期待に応えたか、つたっていうのもありますが、非常に有意義な作品作りの経験でできて、僕が他の作品をやる上でも、すごく役に立っているんで、よかったなと思います。

**山口** 全く同意です。少なくとも5年、10年後に見た時に、多少その頃も新しいガンダムが作られていっていると思いますが、その中に埋没しないような作品になったかと思っています。

監督としては、ちょっと違うガンダムを作らないと、と考えていました。細かいことは、スケジュールに間に合わせなきゃとか、スタッフが作業する時間もあるようにしなきゃなど色々ありました。

長いガンダム史の中で「ちょっとこんな変わったガンダムもあったな」という、そのくらいでも残ってくれば、やった甲斐はあったかなって思います。



## 海老川 兼武

Kenetake Ebikawa

メカニックデザインだけでなく、モニターグラフィックス、デザインワークスなどを多数の作品で担当。近年の代表参加作品は『機動戦士ガンダム 00』シリーズ、『フルメタル・パニック!』シリーズ、『エウレカセブン AO』、『高達電形ジャイロセッター』など多数。

## 100年の、変化するガンダム・デザイン

『機動戦士ガンダム AGE』のガンダムをはじめとした地球連邦軍側のメカニック・デザインを担当したのは海老川兼武氏。ガンダムのテレビシリーズの前作である『機動戦士ガンダム 00』から引き続きメイン、メカニックを担当している。三世代の物語として、そのメカニックデザインも『ガンダム』ということ意識して企図されたと言う。その方法論とはどういったものだろうか。

## 最初は5体が構想されたガンダム AGE

——シリーズ構成の日野（晃博）さんに伺ったところ、「ガンダム、Z、ZZ、逆シャアをなぞらえて」というお話が出てきたのですが、当初からそう進められていたのですか。

海老川 最初からそうでした。最初は企画書用のデザインからですが、その頃から、今までやってき

た宇宙世紀の『機動戦士ガンダム』から『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』までを、凝縮させたような物語にしようというのがありました。

その当時、主役のガンダムもAGE・5という言い方をしていました。つまりAGE・1がガンダムで、AGE・2がガンダム Mk・II。そしてAGE・3が変形MSのZ、AGE・4が合体変形MSのZ、そして最後のAGE・

5がリガンダムでした。そのため、最初の企画書に載せる絵を依頼された段階から、そのコンセプトが実はずっとあったものです。

——明確にガンダム Mk・IIのタイプ、そしてZガンダムのような変形タイプ、そして合体タイプ、ファンネルを使うタイプという形で進められていたんですね。

海老川 土台のスタートはそこだったんですが、AGE・2に関しては「形状までZガンダムっぽい

のしてくれ」というオーダーではありませんでした。ただ2代目になった時は変形モビルスーツ。次の代は変形モビルスーツから合体変形するという流れを、何となく匂いを残すぐらいで良い、という感じでした。

——変形、合体というコンセプトだけを踏襲していく方向ですね。ガンダム Mk・II的なものは描かれたのでしょうか？

海老川 初期企画書の時に描きま



した。AGE-1の部分部分のパーツを流用して、改造パーツを付けたような。AGE-1よりもマッシブなシルエットでした。

— それぞれにウエアが付くみたいなアイデアも、初期コンセプトにありましたか。

**海老川** ウェアの話が出てきたのはもう少し後でした。ウェアの発想は、主役のガンダムは1体としながらも、作品や玩具展開などとしては、ガンダムをいっぱい出したいね、ということだったと思います。

— 1体で複数見せる策としてはありえますね。

**海老川** 最初「AGE-1をRX-78に沿った形にしてくれ」と言われた時に、「いや、今さらなあ」という気持ちは、正直少しありました。だけど山口（晋）監督から、「ウェアシステムによって、三位一体の、これがAGE-1という3つで1つのガンダム」という風にコンセプトを提示してくれて「それはそれで1つの形なのかな」と。今までのガンダムにはない新しいアプローチだと思ひ、それからAGE-1ノーマルは、本当にノーマルで行くこと。

— 言い方は悪いですけど、ちょっと保守的な……。

**海老川** 本当に保守的だと思ひます。ですから保守的なガンダムだと最初思っていたら、シルエットの違うガンダムに機装した？みたいな（笑）。変身ヒーロー的な

アプローチも出せるのではないかと。ただ、あんなにタイタスやスパロウが出るのが遅いとは思ってはいませんでした（笑）。

— 戦いの中で、目まぐるしく形態を変えることが出来るガンダム、というのは新鮮でした。

**海老川** そうですね。最初からガンガン機装して面白かったかもしれないですね（笑）。

— ウェアシステムですが、最初から後のAGE-2にもつながるコンセプトでしたか。

**海老川** 実際はAGE-2に引き継ぐこともできるようなシステムで、例えばジョイント部分の設定は、全部同じにしています。「一応できますよ」というのは、山口監督などには伝えられました。アデルという本当にAGE-1がそのまま量産になったような機体が出てくるので、そのまま引き継いでどうなるのなら、それはそれでありかた。

基本路線として今回のガンダムは、ウェアシステム搭載を引き継いでいく、というのがありました。まあこれは商品展開的な都合もあったのですが（笑）。

— タイタスやスパロウの決まった過程などは、どのようなものでしたか。

**海老川** 何種類かウェアのラフを描いて、その中から本編に合うコンセプトを、サンライズさん、山口監督、日野さん、バンダイさんも加えて選んでもらいました。

— 登場した2つ以外の機能のウエアも考えられた。

**海老川** 実はガンダムの定番的な長距離支援機、重武装型、または2丁拳銃タイプとかゲームオリジナルのウェアを出すという話があり、1つの提案のような形で出したソードタイプみたいなものもありました。

— このAGE-1が登場するまで、地球連邦は、UE（ガフラン）など、対抗できるモビルスーツがなかった、というわけですが、**海老川** 私も14年間磨けてなかったという設定を聞いてビックリしました。全く勝てない、というのはいえませんが、どうかな？ と思ひながらも、でも機動性とか、モビルスーツ単体の運動能力は多分連邦もグエイガンも、そんなに大差はないけれど、武器が敵の装甲を全く破れない、という。そこだけが本

当に勝敗を決める要因と、なんとかつ話が進んでいたの、なんとか

なるかなと。

— すぐ機装の話ですが、「ガンダムAGE」をレベルファイブさんがやるということ、海老川さんの中で、スパロウボットのニュアンスとか、ヒーロー的なニュアンスの方がいいの？ といった方向性はどうか考えられましたか。

**海老川** 私は最初、レベルファイブさんについて「レイトン教授」シリーズの印象がすごく強く、牧歌的な世界のイメージでした。昔の世界的名作劇場みたいな世界観で戦うというのが、頭にあったんですね（笑）。といつても、低年齢層にもアピールしたいという企画コンセプトは、本作についてずっと言われていたので、実際にフィルムがあがって見たらビックリしました。歴代シリーズに負けず劣らずシリアスなストーリーで低年齢層向けというのを意識

#### 海老川デザインメモ① G エグゼス

— G エグゼスは全面段腹のガンキャンというよりも、もっとオールラウンドなモビルスーツを感じますね。

**海老川** それは多分ウルフというキャラに合わせた変化しましたね。スタイリッシュなメカに乗せたいという日野さんとかの思惑があったんだと思います。脇注は真っ白なガンダムはいいイメージ（笑）。量産型ガンダムじゃないんだけど、ウルフという西式ボジションのキャラが集まる機体と言われたような気がします。





### AGE-1 ウェアの ラフデザイン案

AGE-1 ウェアの初期のアイデア・ラフ。タイタスはこの時点ですべてに近いものを作成されており、スバルも武器を除けばアイデアがほぼ揃っていることが分かる。それと並行して異形増殖として2丁事務の射撃型と、全身試練軍の機体原型も提案されている。

### 海老川デザインメモ② 他の量産型機

海老川 量産機に関しては結構自由にできました。ただ、やはりアデルとかは「AGE-1」のイメージでやってくれ」などがありました。またクランシェは「AGE-2」のイメージで、アデル方式でやってくれ」と言われて、最初はそれでやっていたんですが、なんか上手くまとまらなそうだったので、「完全新規でいいですか」と言って、デザインさせていたんです。

量産機は合間に25年くらい時間が経っているの、第1世代のジェノアスはいいとしても、AGE-1を解析するに25年かかっていたのかと言われると、さすがに無理があるかなとも思うのですが、AGE-1もAGE-1.5とかAGE-1の改造型みたいなのがきつとあったらどうなる。例えば指揮官機などのハイスペックモデルとしての機体もあったんだけど、ようやく量産機として確立できたのがアデルというようにことを考えましたね。



うに構築して今の形になったのでしょうか？

海老川 あまり難しくは考えていませんでした。これも実は最初案の提案から、とにかく玩具で再現をしたいというのがありました。その「一方」とにかく簡単な変形にしたい」という命題がずっとありました。実際、玩具などの商品と、アニメでの変形はちよと変わっていいもの、ということだったので、差し替えて「パーツ」で「マスターグレード（MG）」くらいのサイズなら再現できるだろうと考えていました。

それとAGE-2に関しては、AGE-1と比べた時、パーツと見で格好良く見える様にしよう、というのがあったんです。また「00」系のラインくらいにという話もあり、今まではガンダム界の雰囲気踏襲しつつ、AGE-2では「00」ぐらいの感じで線を縫い込んでいます。

製品化を考えた仕様も念頭にあったAGE-2についてAGE-2ですが、変形モビルスーツという問いかけに対して、海老川さんの中でのよ

「AGE-2ではどういう点を意識して描かれたのですか。

海老川 シャープなラインにするのと、あとはAGE-1よりも少し頭を一回り小さくして、足もスツとスタイリッシュに尖らすようにしています。

複雑な変形にして取りまをよくすることも、もちろんできたのですが、それだとパーツ点数の多くなるのが問題でした。可動範囲が1つ増えることで、パーツの価格、商品の価格が本当に1つずつ上がっていくので、つま先1つ曲げるにしても、本当に気を配らなければ。特に玩具のイメージがビルダー仕様における制約は、かなり考慮する必要があります。それでもゲイジング版AGE-2は変形がオミットになつてしまったのですけどね（苦笑）。

印象として玩具など立体化に配慮されていると感じます。今までのような形ではマーチャングデザイン



#### AGE-FXの ラフデザイン案

「強い機体」というキーワードのもと、提案されたAGE-FXのラフデザイン。通常の機体の中にパートモードが隠されているというコンセプトを提案している。また、それとは別にフェイズオープンというパターンも提案された。

グ的な要素が入る作品で、デザインを担当するというのは、後の財産になる経験です。海老川 それはありました。プロダクトに徹しつつ、低年齢層へもアピールするデザインというものは、自分の中で新しいチャレンジができたかと思いましたが、これは本当に大きかったです。ただ運部側のデザインを全部やり、さらにアニメーション用設定の減らしの指示を出し、商品用のハイディティールの絵を描いて、チェックもして見えないところの追加ディティールも描いて、更にそれが三世代分と、とにかく点数が多かったことがちよつと誤算だったかな(笑)。

AGE・2の話に戻させていただけますが、ここでもウェアシ

「ウェアはちょっと新しいアプローチだと思い、それならAGE・1ノーマルは、本当にどノーマルで行こうと。」

#### 海老川デザインメモ③ クランシェ

海老川 変形MSから人型に進化していくウェアイガンと対称的に連環側は人型から変形型に変わっていくという逆現象が起こって面白いなと思ってクランシェはデザインしていたんですけど、ただウェアイガンのデザインが変形MSで、それまでの変形機から人型へという流れから、また変形型に戻って来ちゃったんですね。



システムが活きて、アセム編でダブルバレットが登場して、その後にAGE・2ダイクハウンドという形になります。海老川 最初は海賊と言われていなかったんですが、第3世代のキオ編の時に、アセムが乗る別のウェアがあるとは言われていました。また、「AGE・1は格闘型が多かったんで、AGE・2は射撃型メインにしてくれ」という指示がありました。4、5機くらいダブルを描いて、大まかな方向性を選んでもらった形です。ダブルバレットは変形形態で機首がないのにビククリしました。海老川 私的にはS.F.の戦闘機とか「スター・ウォーズ」のタイプアイターみたいな系統で、顔や機首がなくても大丈夫かな、と思っていたんですが、意外とみんな三角形がいいんだと(笑)。MS形態はノーマルとのシルエットをもう少し変えたかったのですが、

ただ上と横に長いシルエットにするのと、ゲージングビルダーの機体のゲージに入らなくなってしまうんです。だから体に沿う感じに下方方向に傾けしかなかった(笑)。あとは色を変えるんで、そこまでパッと見の印象は変わらないかなとは思ってんですけど、「AGE・1のウェアとの差別化で色もまたまりがいいようにしよう」となったので、足が白いのはそのせいです。でも蓋を開けてみれば結構接近戦に特化した機体に描かれていて、これまたビククリしました(笑)。

モビルスーツが海賊という新たな試み

——そして、AGE・2ダイクハウンドですが(笑)。

海老川 「なんで海賊なの？」と絶対にも思われるし、言われると最初かと思いました。でも海賊というキャラクターは強いし、今の時

## 「ようやく AGE・3 でなんとなく 自分の中で AGE が分かってきた という気持ちがありましたね。」

代には合っている。戦隊モノがその時代のブームを追うけれど、ガンダムシリーズって、ガンダム内のパロディが多いじゃないですか。例えば AGE・3 だったから Z っぽいとか、でも「パイロット」「海賊」は、すごく世界的にも浸透しているキーワードで、そういう海賊のモビルスーツの個性は強い、と思います。まあそれは言っても、私もガンダムファンで、ファンのみさんの仰ることはよく分かるので「ご容赦ください」としか言いようがない部分もあります(笑)。

また、「ダークハウンドは近接用のもので、ちよっとトリッキーな戦い方をします。アセムはスーパ

ーパイロットで、X ラウンダーの純粹な戦い方には太刀打ちできないから、例えばフラッシュで相手を目くらましをかけるとか、ワイヤーで絡めとって動きを止めて攻撃とか、そういう動きをする機体を全部に置いてデザインしちゃう」と言われたのですが、確かに映像になると面白そうだな。

### ひとつの到達点となった AGE・3 のデザイン作業

次に AGE・3 ですが、割とストレートに Z Z という感じで、海老川 実際これも並べると全然違うと思うんですけどね。多分肩部分についているフィンの印象が相当強いということでしょうね。私は、個人的には AGE・3 が一番好きです(笑)。

AGE・3 という機体について、どういうコンセプトを自身の中で見出されていたのですか？  
海老川 これも実は二転三転あったんですけど、とにかく最初から「A パーツと B パーツが合体してモビルスーツになるようにして欲しい」と言われていたんです。それと先程も言ったゲイジングのウエアシステムのために、手足を変えられるようにする必要もありました。でも、新しい AGE・3 という機体をデザインするに当たって、ある程度理由付けは欲しい

つたんです。ただ AGE・2 をブラッシュアップしたバージョンだったら、多分視聴者も私も納得できないんじゃないかと思ってしまう。ウエアシステムは、外したウエア自体単体で戦闘能力を持たせると、このコンセプトなら行ける、と思ったんです。AGE システムを保護するためにコアファイターも分離できて、単体でコアファイターとしても活動でき、それでいて分離したウエアでも戦闘能力を持たせたらウエアじゃないかと思いました。

ゲイジングビルダーという縛りを守りながら、複座という形で 2 つに分かれて戦闘能力を持たせるといって、コンセプトと全部一致でできた機体だったので、自分の中でこれは納得できたと思います。ポリューム感みたいな部分はちよっと Z Z を意識されていた部分も若干ありましたか？

海老川 ないと言った全く嘘になります。なんとなく Z Z の意匠を盛り込みつつ、という感じですが、だからフィンを残したのもまさにそうです。Z Z を意識していなければ、肩のフィンも違った形になっていたかもしれません。AGE・3 に関しては、複座というのが良かったですね。「ガンダムで複座か」と、これも新しいチャレンジになりました。  
ウエア自体もフォートレスとオービタルでそれぞれ重要な位置づけでした。

### 海老川デザインメモ① AGE-1 グランサ

海老川 グランサは完全に自分の中では、フルアーマーガンダムだったので、MSV 気分でもやりましたね。基本は AGE 1 に外装を付けて、全身武器を装備したっていう感じでした。実は決定版ではなくちゃったんですけど、本当は肩などにもミサイルが入っていたりとか、意外と全身体裁が良かったりするんです。

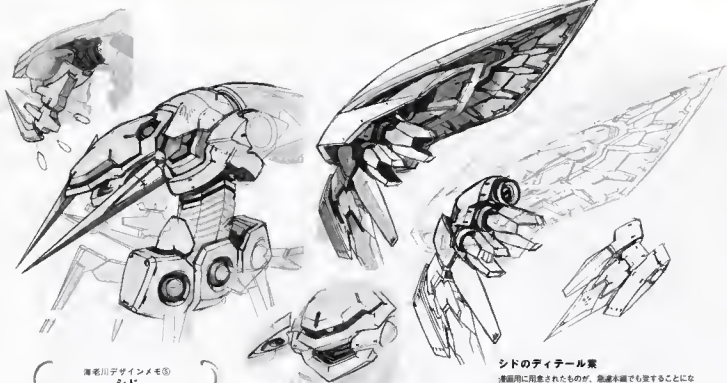


エツが変えられたので、それはよかった点です。

### 「強い機体」というキーワード からスタートした AGE・FX

AGE・FX ですが、これはファンネルを使うガンダムというテーマだったのでしょうか。

海老川 AGE・FX に関しては「とにかく強い機体。バースモード」というのがあって、AGE・FX が変化して強くなります」と。とにかく強い機体、バースモードは、もう商品のラインナップに組み込まれていました。でも「強い機体」というキーワードは最初にはなかったの、石垣さんが描かれるレギルスと戦うことを想定して、お互い握り合わせになりました。元々は私が企画書の段階で聞いた話は「V ガンダム」だったんで



海老川デザインメモ③  
シド

海老川 シドは最初マンガ用のデザインということで、私がやることになりました。だから漫画家さんに渡すような大ラフしか描きませんでした。それが「これアニメに出来ますの」と。デザインをすぐして、しかもCGにすると、追加の細部設定を大層に描くことになってしまっ(笑)。あの杯条的以前のメカというところだったので、寺岡さんの描かれたラインに近い雰囲気は何となく見せつつも、何種類かラフを描いて、おとなしいのもあったんですけど、結構派手に派手にという感じに言われて修正していききました。



海老川デザインメモ④  
ディエルワフ

海老川 最初又ラウンダー用ジェノアスと言われたのですが、三代目版に登場する機体でジェノアスではインパクトに欠けるので、Gバンサーのバリエーションに変えさせてもらいました。



### シドのディテール案

漫画用に用意されたものが、急遽本編でも使うことになり、細部設定を追加でデザインすることになったシドのディテール案。CGでもデリリングすることになったこともあり、より詳細な形状や意匠のデザインが追加された。

す。とにかくシンプルな機体で、洗練されたF91とか、そういう系のイメージがずっとあったんです。ではAGE・1ノーマルの設計思想に戻るべきなのかなと。そこにバーストモードというのが出てきて、「バーストモード？」と。

でもレガダムというコンセプトのキーワードは、AGE・3でZZを残したように、AGE・1・FXに残しておきたいと考えていたんです。最初マッパンザビミみたいな機体で、中からスリムなガンダムが出てくるっていうアイデアもありましたが、結局お流れになってしまった。もう少し見た目に派手にして欲しいということとで、ファンネルがいくつかの複雑に付いていて、違うシルエットになっていて、それが外れる中にノーマルが入っているというのを描いたのですが、でもそれだけだと実はバーストモードにはならないんです(笑)。最初からファン

ネルは使いたいとの事で、最終的に今の形になりました。

頭部に口が開くギミック案もあったのですが、いつの間にかオミットになってました(笑)。マスクのスリットはその名残ですね。あとはディエルワアです。

最初のデザインを見て「コッコココが動くから、変形して人型になるのかな？」という話をしていた人がいました。

海老川 実は最初、日野さんが人型にしたい。"つて仰ったんです。"で、"できますよ。"や"つていいですよ。"とはお伝えしていましたが、周りの方が反対されて(笑)。ディエルワは、3Dで描かれるので、細部設定とか全部描いていきます。そのため、かなりクオリティが高いものができたと思います。モデラーさんもすごくやる気になってくださって、長い期間付き合ってくださって、やり取りも半端なくできました。

——ホワイトベース型になった方が好きでした。あえてやるかと。

海老川 ホワイトベース型になるのと、あと「ライオン型にもできますよ」と(笑)。4本足になるみたいな。

——シリーズを通してやられて、いろいろあったと思いますが、得る事ができているのは何でしたか？

海老川 とにかく1年ものメカデザインは初めてだったので、しかも世界観の構築とか、結構振替に関わる部分のデザインもさせていただいた。すごく良い経験になったと思います。実際作業中は大変ではありましたが、楽しかったです。デザインだけでなくアニメーション用の設定もやれたことも、勉強になりました。また次に別の企画があっても、この経験を活かしてできるんじゃないかと思っています。あと、物量的にも内容的にも、つくづく3世代って大変だっと思っていました(笑)。



## 石垣純哉

Junya Ishigaki

メカニックデザイナー。「機動戦士ガンダム F91」(デザイン協力)を皮切りに、最新の「機動戦士ガンダム AGE」まで数多くのガンダム作品に参加。「マクロス ゼロ」をはじめとするマクロスシリーズにも参加し、「マクロス F」では、マクロス・フォーターなども担当。様々な作品で、簡潔なコクピット描写も手掛けている。

### ウェイガンMSのデザインに流れる 歴代ガンダムの系譜

『機動戦士ガンダム AGE』の世界観構築に大きな役割を果たしたのが、これまでのガンダムデザインから一線を画すウェイガンMS群だ。だがデザインの根底に流れるのは、実は正統なガンダムデザインの系譜だった。それは、多くのガンダムシリーズに携わってきた石垣純哉氏だからこそ成し得たバランス感覚。そのデザイン成立の過程を知ることで、ウェイガンMSの新たな魅力を感じとれるだろう。

#### MSの前提を削ぎ、 新たなラインを目指す

——本作のメカニックデザインに携わるにあたり、どういった思いでしたか？

石垣 正式に参加する以前に、小川正和プロデューサーから今回の敵は宇宙人だってお聞きしていて、ああ、思い切ったことをするんだ

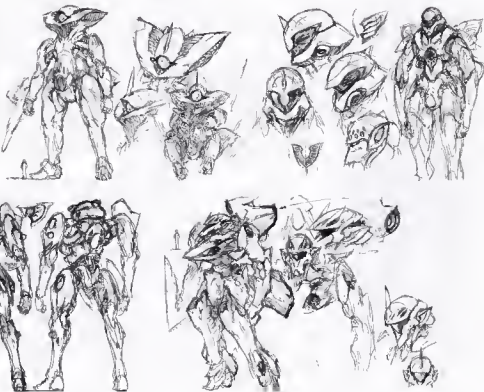
などと思いましたがね。劇場版『機動戦士ガンダム00』で地球外生命体(ELS)が出てきたって聞いていたものですから、その要素を加えて子ども向けの路線で行くんだなど。

——その後、正式に参加されてという流れでしょうか？

石垣 いえ、まずいろんなパターンのサンプルを描いてみてほしい

#### UE&ウェイガンMS コンセプトデザイン

敵側MSの基本形であるガフランにたどり着くまで、様々なデザインの方向性が提案されている。真くのは、これらのデザインが1日〜2日で作られていること。プロのデザイナーの経験とアイディアの豊富さを真く取れる部分だ。これらの使用されなかったコンセプトは決してゴミ箱ではなく、今後の作品のためのストック、アイディアとなる。



## ガフラン

初稿段階から明確だったガフランのデザイン。顔は真なるが、ガフランの基本形はすでに完成している。「色に似て、ヴェイガンMSはほぼ2色ですが、プラモデルとかはもっと微妙に色を入れて塗り分けても、面白いかもしれません」(石塚氏)



### 正式参加前に描かれた サンプルの1つ

ガフランが完成するまではあるべき短時間と進んだという。一方で、それは様々なアイディアの集まりがあってこそなのかもしれない。これは文中にある生物学的な特徴アイディアの1つ。

と。まだ方向性すらも決まっていなかった、ある意味、無責任にラフを描きました。

オーソドックスなスタイルから、生物学的なものもありました。カメレオンのように目が白く出て、索敵するようなアイディアもありました。正式に依頼をいただいた時点で、実は敵は人間だということをお聞きして、ちよつと残念でしたな(笑)。

確かにガンダム対宇宙人というフレーズには、わくわくしますよね(笑)。

石塚 とりあえず序盤は正体を一切明かさないうことで、当初山口晋監督からはドラゴン型というキーワードが出てきました。それはバンダイさんの「今まではガラツと変えてほしい」というオーダーにも合致するものでした。

そこらドラゴン型というアイデアになっているんですね。

石塚 とはいえ、僕的にはまったくMSと異なっているのはダメだと思っていました。MSは誰が見てもMSだと思えるようなラインでなく、……という意気込みは強かったんです。あくまでベシクなMSの上で、異質な要素を加えていく方向性がいいんじゃないかと。

違うものではなく、あくまでMSを土台にデザインするという。石塚 ええ、そこで打ち合わせの帰り道であつたのが、ドラゴンとMS(人型)の両立です。

オーダーの時点で、ドラゴンというキーワードだけで変形というオーダーではなかったんです。打ち合わせからスタジオに帰って、忘れないうちに描きとめたのが、は今のガフランのシルエットになっていますね。

——変形システムもすぐに思いつかれたんですか？

石塚 まず異はそのままだんで、腕アーマーになるようにして、尻尾はMS時には取り外して手持ち武器になるようにすればよいと、ギミック自体は数秒で完成して、形を少し整えるだけでガフランのデザインは完成しました。

——異星人っぽさという印象を随所から感じますね。

石塚 正体不明の異星人かもしれない敵ですから、掌はミサリドをさせるために、人間の二本指ではなく、シメトリなレイアウトにしています。また掌に武器をつけたのも、手持ち武器にする人間側が使うメカの印象になりかねないからです。

顔も最初はモノアイに代わる何かを……と思っていたのですが、新しいアイディアが出なかった。それならいっそのつべらぼうにしてみよう、と。モノアイに代わる何かじゃなくて、そもそも顔がない。造形だけで顔っぽくするっていうイメージです。たとえばひびきが影になって目に見えるような感じ。当初はスリットが現在のように光ることは意識してい

ませんでした。

石塚 顔をコクピットにしたのは？

今までのガンダムでは、服部にコクピットがあるMSが多いですね。ですがそこに武器らしきこんでくは、コクピットがこれにはないというところで無敵かもしれない、異星人のメカかもしれないというミサリドを誘発化にもなったので、頭部をコクピットにしたことは正解だと思っています。

### ガフランに流れる ジオン系デザイン

——全体的に、今までにないMSのイメージを感じられますが……。

石塚 いえいえ、要素は全部これまでのMSにあるものです。頭部にコクピットのあるMSはリック・デアスやサザビーがいますが、尻尾のあるMSはハンブラでもガンダムエビオンがあつた、ですからヴェイガンMSはなんも特殊なデザインではないんです。ガンダムの過去の要素を取り込んでいるだけです。

よく見てもらうとわかるんですけど、ガフランのデザインラインはジオンのラインを意識しています。肩の形状もそうだし、ヘルメットもそう。異質な敵だけれど、慣れたジオンのラインにすると、無意識にMSだと認識してもらえるのでは？ と思つてのこと



## バクト&セダス

「バクトとセダスのデザインはほぼ同時進行なので、どちらもバクトとセダスになる可能性がありました。ガフランとは違うドラゴンを模倣していますね。ただ初期のバクトは、ムチを持っているだけのガフランというイメージがなかなか崩せませんでした。セダスは最終的に高遠飛行タイプになったことで、明確な違いが出せたんじゃないかなと思います」(石田氏)

▼バクトのドラゴン形態では、敵を捕縛しての牽制射撃というアイデアが活かされている。左は初期のムチもったバクトのアイデア。



です。パラメータを変えただけで、ザクナリマラサイに非常に近くなる。これが「ペーシックなMSの上」に異質な要素を乗せる」という意図です。ストレンジなことをねらっているんじゃないんです。プロポーションの違いで先入観を抱いてしまうんですね。

石垣 細身で特に足が細いんですからね。MSとして足が大きいじゃないですか。プラモデルの足首の可動のために、装甲をスライダとせたり、パーツを削ったりしているのを見て、それならばと足を小さくしたのですが……模型では目論んだ結果が得られなかったの、反省しています。

ガンダムという作品ゆえに立体化との連携も意識されているところですね。

石垣 そうですね。ラフの段階でバンダイさんが機構試作を造ってくれたんですが、頭の翼が閉じた時に一体化したヘルメット形状になっていたの、取り入れさせていたんですよ。僕のラフでは翼は一体化していないんですね。爪のギミックもそうですね。ドラゴン型になった時、爪がほしいと言われていたんですが、機構試作のギミックが素晴らしいからって、それをそのまま使わせてもらいました。

プラモデルとの密な連携で生まれたデザインでもあるんですね。石垣 現実的ではないアイデアもあったのに、ドラゴン型をうまく

再現してくださったプラモデルには満足です。

石垣 実際の商品に触れてみていかがでしたか？

石垣 商品のスケール的なことを踏まえてデザインしないといけないなと思っていました。たとえば頭にあるスリットがデザイン画だと細い一本線ですが、商品になるとそれなりに太い溝になってしまいうけど、小スケールで再現しようとするときスリットに見えてしまう部分が出てしまいました。薄さという部分でもそうですね。同じ厚さでも斜めにカットすることでエッジを薄く見せることができますと思うんですが、なかなか難しい。もう少しうまくアプローチできればよかったかな、と思います。

劇中の流れですとガフランのあと、セダスとバクトの5つのビーム発振口が特徴的ですが、監督はちよつと苦しいなと思います。(笑)

自分としては単に同じものが5つ並んでいるというつもりだったの、苦しい人もあるの、だけれども、苦しい、その嫌悪感を利用したほうがいいと提案しました。正体不明の敵ですから、感情をも利用してしまえ、と思います。

スピードタイプと重タイプと住み分けがなされましたね。石垣 僕としてはスピード対スピードではなく、スピードにはヘビ

ー、ヘビーにはスピードってのが面白いのではないかなと思ったので、提案させてもらったんです。そこは作業的にもなかなか難しかったみたいですね。

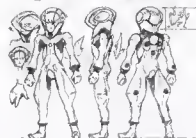
フラット編ではデファース、ファルシアも興味深いんですね。石垣 デファースはビグザムみたいなもの、ファルシアはエルメスみたいなもの、というオーダーでした。ヴェイガンMAの特徴として、顔と手は残そうと思いました。ファルシアは後方から見たとき、背中にもエルメスが居ます。台座にはキューベレイの肩にあるディテールを取り入れています。

クロノスのラフも興味深いものがあります。

石垣 当初クロノスは、セダスを流用した機体ということだったので、セダスの頭と胸が見えるような大型MSとしてラフを描いたのですが、敵側は商品化を想定したとき、ポリウムのあるサイズはむずかしいとのことでしたので、ゼイドラとクロノスをAGEのウェアシステムを参考にした。ゼイドラはスピード格闘タイプ。クロノスは遠距離離脱攻撃支援タイプとしてデザインしました。アセム編のヴェイガンMSは変形しないんですが、AGEシステムとヴェイガンが影響し合い、ガンダムはAGE、2で変形して、ヴェイガンは逆に変形をしなくなったという設定によるものですね。

## ヴェイガン パイロットスーツ

「正体不明の敵ですから、あえて顔が見えないウロースドのヘルメット案を出してはいたんですが、顔が見えないとこのことで済みませんでした。三本角グローブも顔の敵。人間ではないかもしれない、というミスリードを狙ったものですね」(石垣良)



## クロノス

「ゼダスのパーツを利用した大型MSっていう初期案です。商品化を想定したとき、大型過ぎて面白いという判断でNGでした」(石垣良)。MSパーツを利用してMAを作るという方向性は、デファースやレガンダーに通じるもの。



## ゼイドラ

「アサム編以前のMS 背面ユニットの造形は、完全に「P9」を参照しています。ガフランのときは、スラスターなどは正確どうでもいいと思ってたんですが(笑)。ただガフランのデザイン完成後にヴェイガーの機体細部の設定が詰が出てきて徐々に増やしていきました」(石垣良)



人型であることを捨て  
大胆な方向性を目指す

キオ編はバラエティに富んだ機体が増えます。

石垣 アサム編が非人型の人型だったことで、似たようなシルエットのMSばかりになってしまったので、キオ編はできるだけ人型はやめよう、と設定制作さんとも話していました。ギラーガのような存在以外は、もう怪獣にしなさい。カニタイプやドラゴンタイプなどの足のないタイプ、首長竜タイプなどのラフを描きました。その中のドラッグウェイクタイプをダナジンとして提出したのですが、バンダイさんから「もつと怪獣にしなさい」と。

そこでガフランと怪獣の合体したようなシルエットのMSを描き、それを見てバンダイさんが「思いきって着くみ怪獣にしなさい」と言うので、さらに怪獣らしくして、今のダナジンになりました。バンダイさんでもHGで商品化すると妙に力が入っていましたね(笑)。

イメージ的には、ダナジンが最初にあきかた。

石垣 最初からダナジンを出すなんて無理ですよ(笑)。ガンダムである以上、いきなりそこを超えるのは難しいです。そこはガフランなど、フリット編、アサム編の積み重ねがあったから、思い切ったことが出来たんだと思います。ウロツゾのエピソードもよかったです。

石垣 当初はAGE-3がウロツゾ3機の回転で発生する戦地帯に落ちる……という予定だったんですが、空を飛べますからね。コンチのほうでアイデアがほしいということになったので、引き落とすことに言方するくらいなら、いっそ砂を巻き上げちゃえん(笑)。

キオ編の初期はダナジンが怪獣みたいな活躍をしたり、AGEビームがない活躍をしたり、AGEビームが変な武器を作ったりと、すごく良かったですね。

デザインとしてはバンダイさんからのリクエストにあった「ハイゴッグ」というイメージそのものだったんですが、劇中の描かれ方がよかったです。ゴメルは最初は首がなかったのですが、表情が出来るように最終的に首をつけました。両者は一部が違っただけですね。

フアン的には、ウロツゾだったりザムドラッグみたいなMSの立体物があるところ嬉しいところですね(笑)。

石垣 そこはポリウムとコストのバランス的に難しいでしょう。しかもウロツゾもザムドラッグも出てきたのは1話から話くらいです。そして、そもそも商品化を前提にしないから、できたデザインです。

キオ編のMSでは、ギラーガとガンダムレギルスがライバル的位置付けになりますね。

石垣 ギラーガとレギルスは同時進行で、かなり悩みましたね。ギ

ラーガはゼイドラとの差別化をどうしようか。明確なオーダー等があれば、まだよかったのですが……。ゼイドラは二期だから角を2本にしたんですが、さすがにギラーガの角を3本に増やすのは無理でした(笑)。結果として描きやすくシンプルで方向性を目指しました。

明確に通うのは武器でしょうね。ゼイドラは銃だったので、違う武器にしようとしたのですが……孫悟空の如意棒とかどう? って提案した。監督が好反応だったの、あのような武器になりました。2本に分かれるのは商品の仕様だったんですが、劇中でも使えるね、ということなので分断できるようにしています。

## ヴェイガンMSの 知られざるバックボーン

そしてガンダムレギルスはあんな種本作を象徴する機体ですね。AGE-3を破壊し、解析し、生産されたMSなのでコアアイトシステムもありました。言っただけでAGE-4です。当初はもつとポリウムのあるデザインをラフを描いていたんですが、最終的にはヴェイガンイメージのシャープな方向性というオーダーが最初あったんですが、最終的にはなくなりました。

僕はヴァンテナ以上に、への字口はガンダムのアイコンのような



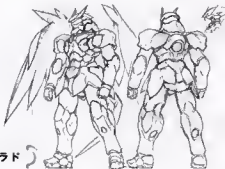
ダナジン

「ドラッグエポの案から怪獣というキーワードになって、もっと怪獣にしてくださいというオーダーで最終的にダナジンになっています。獣脚の関節ギミックはウェイクンベースーツ案で没にしたものを活用しています」（石塚氏）



ギラーガ

「本編に登場するというアイディアもありました。シェンロンガンダムの腕と同じですね。でもこういう方向性はNGでしたね。また商品化も難しいということでした」（石塚氏）



ドラド



キオ編用MS案

箱中に隠れたカニタイプのMS案。もし登場していたら、キオ編はまた面白い展開となったかもしれない。

気がするんです。Vアンテナがあるガンダムじゃないロボットってたくさんありますけど、への字口があるガンダムじゃないロボットってそうはいないですよ。それにへの字口がある、顔が引き締まって後には見えるんです。まあこれは世代によってもかもしれませんがね。

カラー

フエがトリコロールというのは、ちょっと意外でした。

石塚 いろんなパターンを試したんですけど、偽ガンダムにしか見えないんです。まあレギルスも偽ではあるんですが（笑）。そこでAGE-3やAGE-FXがトリコロールから離れて行ったので、逆にトリコロールでいいだろうと。敵ガンダムでトリコロールって実は珍しいですからね。

レギルスをデザインしているところ、

きは、定例のメカ会議でAGE-FXとの戦闘を想定してギミックや戦闘シーンのアイデアを提示

確認しながら進めていたんですよ。ところが、いざ蓋を開けてみたらダークワンドがレギルスを倒す……となっていたのは驚きました。

まあ因縁から考えればアセムとセハートでしょうけど……。AGE-FXでレギルスも、海老川さんが頑張ってくれたおかげでなんとか1回は戦いましたけど（苦笑）。

ただレギルスコアが劇中で登場しなかったときの反応は、ちょっとびっくりしましたね。

物語の流れとして脱出しないので、使われなくても……。石塚 不思議ではないと思うんですけどね。

そのあたりはデザイン先行ゆえの難しさはありますね。

石塚 テレビシリーズのガンダムという作品の持つ1つの使命に商品のプロモーションがあるのですが、やっぱりお話とデザインが密接にリンクをしていることがほとんどなかったことが残念で……。

デザインされたことが残念で……。ではなかったとしても、ロボットアニメということを考えれば、アセムは「こういふふうに使われる」「こんなふうに使いたい」といった、お話からフィードバックされたものの方が、より効果的ですからね。

グールドリンは異色でした。石塚 グールドリンは「ドリル付きのザクレドみたいなMS」というオーダーだったのですが、そのままだとつまらないし、オマージュ的なことがもう嫌だったの、かつこかった面白いと感じられ

る要素をほとんど排除していきま

した。でもふざけているわけではなく、ストイックにデザインはしています。ウェイクンらしい意匠も見受けられるし（笑）。

——ビームドリルというアイディアも新鮮でした。石塚 それこそ本物のドリルみたいなデザインも考えたんですけど、アニメではカッコよく見えないし、ドッグライフルという設定があったので、じゃあビームをドリル状にしようと思ったんです。

本当は、すれ違わずに敵MSを捕まえて、高速で戦場をジャンプし

て飛び回り、ドリルでザクと刺して、ボイブと捨てて、またMSを捕まえて……っていうスケッチも提示

したんですけどね。本編ではなかなか難しかったみたいです。

——後部の形状も印象的です。石塚 これは「星方武俠アウトロスター」のグラブアライシップのプロペラみたいな感じで、ギユンと回転して進むというイメージです。先端もドリルで回ると、お尻もドリルで回るという感じで、

多くの可能性を秘めたウェイクンデザイン

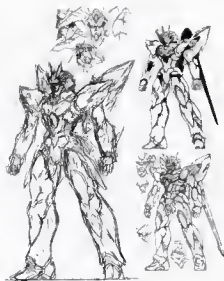
——特徴的な存在といえ、ウェイクンギアですね。石塚 ウェイクンギアはもととゼイダールのデザイン案として提出したんです。採用になっていれば、アセム編の最後に出てくるMSでした。ただ、ちょっとデザインが怖

い……って……意図として、アセム編は人型MSばかりですから、

せめてシルエットの違うMSを

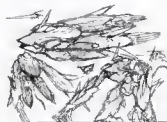
入れて……って……意図として、アセム編は人型MSばかりですから、





ガンダムレギルス

「イゼルカントからゼハートに乗り手か替わると。ボディ換装をするアイデアもありました。レギルスコアがありますから、ウェアシステムを活用することができるんじゃないかというところから出したアイデアですね」(石川氏)



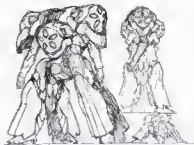
コメル

「オーダーはハイゴッグそのものです。空宙はやれぬ力だったんですが、想像以上に複雑な動きを要しました。これはプロップと同時進行ですね」(石川氏)



ザムドラグ

「オーダーとしてはパーフェクトデファース。デファースは足が長かったから、こちらは足を長くしました。ザムドラのキャラクター姿を見ながら描きました。家は顔や背中、しゃべり分岐します(笑)」(石川氏)



レガンナー

異形の4脚型という印象のレガンナー—初期アイデア。バクトと共通のデザインが見て取れる。

そしてダナンへの橋渡しをするMSを出したかったんですね。それが最後の敵になるというのは意外な展開ですね。

**石垣** ヴェイガンギアという存在自体は、当初から予定にあつたんです。ただだろが急ぎで登場することが決定して、「それならヴェイガンギアはよな」と思っていたんですが、更にヴェイガンギアとシドが合体してラスボスになる……っていう、とんでもない展開になり(笑)。

ヴェイガンギアのデザインをどうしようか、という段階になったとき「あのデザインはどう？」と、ゼイダールのラフ案を再提示したんです。設定としては、元々ヴェイガンMの礎となつた機体なので、一応ヴェイガンラインだけ、各部に違いがあると。コクピ

ットは頭になし、ちよつと直線のラインも入っていますね。機体の背景はあまりオープンにはなっていないですけど、設定としてはヴェイガンベースとなつた機体で、(ヴェイガンが所有している一部分)のEXA、DBとセットになつていっている認識です。

ちよつとシルエツトが見えづらいのが残念でした。

**石垣** 色は最初どっぴつていたんですが、現在のカラーオーダーがあつて、野さんからのイメージがあつて、現在のカラーにオールドという日野さんからのイメージがあつて、フシみない絵をイメージしていたんですが、宇宙で黒だとちよつとわかり難くなつてしまいましたね。一応ヴェイガンのMのカラーリングは、こちらですべてやつたんですけど、ヴェイガンギアだけは指定がありましたからね。

宇宙で黒は難しいんですけど、3Dだから調整ができてまだ助かりました。完全に手描きだったから、せつかく描いたのが見えなくなつてしまひ、作画さんが大変な思いをしていかに思っています。

ガフランの色を決定されたエピソードもそうですが、色の点はかなり気を使われているんですね。石垣 色が味と云われることも多かったんですけど、色数を増やして結果として塗りミスにつながっているのを避けたかったんで、2色ぐらいでまとめてシンプルにした。あまのけバケババしい色は個人的にも好きではないんです。

その中でもキャラクター性を出していくのは大変なところですね。

**石垣** まあレギルスは先ほど申し上げたように「ガンダム」ですというところで、トリコロルにしたので

わかりやすかったですけどね。ゼイドラがちよつと細かく、作画の方や仕上げの方に意図をかけてしまつたと思いますが、商品の見栄えを考えると、細かくするのはある程度避けられないところでした。ファルシアは基本的に花札のイメージがあつて、デザイン的にもかわいひ第1だったんでリンクです。アクションが際立っていて、ヴェイガンMの魅力も伝わったのではないかなと思います。

**石垣** そこは作画の方たちが踏ん張ったからだと思うんですけど。僕のデザインは描きづらかったのか、それだけカラフルでよく動くCGが出てきているじゃないですか。ファ

ンの方にとっては、手描きとかCGとかは関係なく、かつこければいい。だからそれに負けない部分を意識しないとイケないと思うんです。

作品を振り返ってみていかがですか？

**石垣** 第一世代、第二世代、第三世代と、明確なコンセプトやラインの違いを出せなかったのが……。せつかく三世代をうたっていたのに、物語的にはフリットの一代記でしかなく……。作品として4クール1年は長いんですけど、社会的なことや技術的なことをも含めた100年の物語をやるには実に短いんです。

またやあと思えば可能性があるラインではないと思います。ガフランとは違うドラゴンに特化したデザインも面白いでしょうしね。

## 大塚 健

Ken Otsuka

アニメーター、作画監督、デザイナー。サンライズ作品のほか、多くの作品でメカを中心としたアニメーターとして参加。近年の代表参加作品は『機動戦士ガンダム 00』シリーズ、『デジモンクロスウォーズ』シリーズ、『境界線上のホライゾン』など多数。

## メカアクションとしてのAGEスタイル

まったく新しいアドバンスド、ジェネレーションという世界でMSの存在を確立すること。それは30年以上刻み続けられたガンダムという呪縛との戦いだった。一方で自由なフィールドは、メカアニメーター陣にとって、自身の腕を試す恰好の舞台となった。話を重ねることに、生き生きと躍動していくMSたち。それはアニメーターの気持ちそのものだったのかもしれない。そこに『AGE』で描かれようとしたMSたちの本質が見える。

企画イメージから  
連想した「AGE」像

——最初に「ガンダムAGE」の企画をご覧になったとき、どんな印象をいただきましたか？

大塚 企画書を見せてもらって、レベルファイブさんが携わっているということだったので、「イナズマイレブン」のような子ども向け作品になるのかなと思っていました。ガンダムでいえば、自分も

関わらせてもらっていた『機動武闘伝Gガンダム』のような感じかなと。

——実際には、そこまで子ども向け作品という方向性ではなかったですね。

大塚 どちらかといえば、フリット編のころは『機動戦士ガンダム』の方向性でしたね。「あれ、方向性が違うのかな？」と初期段階で感じまして。自分の思っていた子ども向けではなかったので、あま

り変なことをしちゃうマズイのかなという印象でした。

——MSを描く上で、どのような方向性を模索されましたか？

大塚 そのかき取りは山口（言）監督のほうで考えられていることなので、こちらとしてはアイデアアを出してみても、「このアイデアアは通る、このアイデアアは通らない」と、それこそ手探りでしたね。たとえば、噴射やビームなどのアイデアもこちらの仕事とし

て案を出しますけど、最終的に決定されるのは監督ですから。ただ、その中でも現実的なやり方を模索して、話し合いながら調整していった感じですね。

——その中で『機動戦士ガンダム』の方向性に行きたい、という流れになっていったんですね。

大塚 フリット編はそのような方向性でしたね。要するに3世代ものなので、最初は『機動戦士ガンダム』から始まって徐々に変化し





ていくという感じで。

第1話では、AGE-1が手をクロスさせて身を守る……という描き方も、これまでのロボットアニメとはちょっと違う印象を受けますね。

大塚 あれはコンテ通りですね。目やセンサーを飛ばすという動きは、MSが人型である以上、自然な動きですから、そういう防御方法もあるとは思いますが。そこは最初の出撃ですから、フリットもいろいろ混乱していたとは思いますが、勢いで飛び出しちゃったけど、テンションが上がりすぎちゃって自分が作ったものなのに、あまり理解していなかったりとか。ちょっとうっかりしているのも、フリットらしさかなと。

——個人的にですが、「今回はリアルロボットは忘れてください」という書き込みのなかに感じていますよ。

大塚 それこそ第1話は、リアル度合いをどうするかということも手探りですから。AGE-1が「敵のビーム兵器がまったく効かない装甲」をもつと、いっていいかな「傷もつかなくていいのだから」って、いろいろ話し合ったんですが、ずっと傷が残ると大変ということもあって「まったく効かない」という方向性になったという感じでした。

——UEのMSはこれまでのガンダム作品にはないスタイルの敵に

なりました。

大塚 僕はデザインには関わっていないので、最初はどこか宇宙人だと思われている、とにかくで、あのような方向性になったんだと思います。それはデザインを見て、「生物学的なものがある」きたら、生物学的に見せる」くらいのイメージです。

——実際にUE側のMSを描く上で、「こういう風にしたい」というリクエストは？

大塚 コンテが上がつてきて初めてわかるこのほうが多かったですね。はじめに「設定をがっちり決めないで、やりながら調整する」という作りをすると言われたこともありました。劇中で1回描かれたら、それが設定になるという形です。

——そういう進め方は、アニメーターさんとしてはどのように感じられるのですか？

大塚 昔は結構多かったから不思議じゃないですね。それこそ、昔はやつたもの勝ちでしたから、「この穴がビームが通はしづらい」って、今日ではビームが外に出たとき、そういうことはよくあったんで、別にそういう作り方にするのではありません。特に問題はなかったと思います。たとえばヴェイガンが目や腕が光る描写も、最初から決めていたわけではなく、撮影処理をやったみた方がいい感じだったので採用になったんですよ。

まあUE側も、MSで考える

と、あり得ないことを結構していますよね。機械なのに、気付いてハツとするみたいなアクションがあつて（笑）。どんな機能でハツとするかはわからないんですが、エイリアン的に見えるなら演出の

にそれでいいと思いたげたいけど、ロボットアニメは、結構そういう描き方をすることが多かったから。そのあたりは探り探り進めていった感じですよ。

——それは珍しい進め方ですか？

大塚 「AGE」に限らず、過去には多くの作品がそうだったと思います。最初から見てみると、「あれ？」ということも当然あつてリアル「辺境だ」と、できないことが起こつてきちゃうんで、そこに對して設定として大きな雑を用意しておく。それとも最初から設定は決めるか、どちらかにしておいた方がいいんですよ。

アニメーションとしては

決して特別なやり方ではないにしても、初期のガンダムは熱血的な描写があつたりと、固まるまでの時間があつたりと、固まるまで

大塚 段々キャラが温まってきて、慣れてきた感じがありますよね。おそろしく「AGE」も、そういう作り方を最初は目指していたんですよ。ただスタッフに聞かれた際に、ある程度答えられないと困りますからね。すべて「好きにし

ていいよ」とは、なかなか言えないんで、「こうする場合と、こうする場合があります」程度は決める場合が多いといけません。

——特に初期のフリット編の段階では、色々と模索されていたんでしょうか？

大塚 そうですね。割とアバウトに物事が決まっていたんですが、たとえば作画のほうではある程度武器の強さを決めておかないと困る部分はあります。ここに当たると破壊されて、ここに当たるとかすり傷になる……といったような。それで「武器の強さ」のリス

トは作りました。まあヴェイガンMSのバルカンでは、連邦のMSは破壊できない、という設定を第2期から取り入れてみたのですが、やられてはいる奴もいます。それが「中には当たり所が悪かった場合もある」という風に感じて

もえれば。

——そのあたりのルール付けがある程度決まってきたのは、フリット編の後半くらいですか？

大塚 積み重ねてきている部分は固まってきたんですけど、どんな新しい要素が出てきますからね。「新しく出てきたコイツは、今までと違ってどうなんだろう」という点についての決めごと、とか、やっぱりその登場時に決まってくる流れでした。またシナリオの段階ではあまりメカに関しての細かい記述はないので、演出的に盛り上げるために、

「『AGE』は作画的に  
どっちに行ってもいい部分があって、  
そういう意味では  
やりやすかったかもしれないですね」

足したりしている部分はあります  
ただ、足したことよる今までの描  
写との整合性に関しては、ケース  
バイケース。どちらかというと設  
定に関しては、演出の方を優先し  
て設定を作るという感じでした。

——劇中で起こった出来事でルー  
ルができていくという。

**大塚** そうですね。たとえばGエグゼスのライフが、ドッズガンなのかはわからなかったのですが、最終的にマッドーナ工房なら作れる、という方向性に落ち着いて。基本的にマッドーナ工房なら、どんなことにも対応できるという方向性になりました。

——マッドドーナ工房が出てくるとガンダムの優位性にまで影響を与えるイメージがありましたね。

大塚 確かにそうなんです。ただ後々見てみると、マッドドーナ工房

がいかに連邦軍と密接に関わって  
ないか、かつ開発をしているかが分  
かりますから、逆算で「このくらい  
はできるのかな」とか思えるん  
ですよ。まあ、初登場のシーンだ  
と「ガンダムより強いじゃん」と  
いう印象ではあります。

——ガンダム側はウエアでその強さを段階的に見せていった印象がありますね。

大塚　そこは予定通りですね。ス  
パローは忍者風だったので、「忍  
者アクション……分身の術とかや  
っちゃダメかな」って期待しまし  
た（笑）。

——そこは僕らも期待していたと

ころだつたんですが（笑）。

大塚 質量のある残像もあったぐらいいですからね(笑)。まあでもそこはフリット編ですから抑え気味で。当初はビーム手裏剣という設定があつて、アクションの幅が広がるかなと思つたんですが、設定的にビームの形状を固定して飛

ばす技術がまだ連邦にはない段階  
ということで使えなかったのが残  
念でした。それこそ後半は「パワ  
ーアップして手裏剣を使えるよう  
になりました」ということをやつ  
てもよかったです、なかなか  
過去の機体に尺を割いている余裕  
はなかったですね。

——放送前のイメージとしては  
ウエアを何度も変えながら戦うの  
かな？ というイメージもあつた  
んですが。

**大塚** それこそ「ヤッターマン」のようにルーレットで決めると、それで冗談話もあったんですけど、それぐれぐりの感覚でよかったような気がします。もう少しリアル感を出して、１つの話数内で「これをやったから、はい次のウエア」やってきたのでも面白そうだって換装してみるのも面白そうですし。ただメカを見せるだけでなく、尺がいっぱいなので、難しい部分分はありますね。ストーリーとして

も見せる尺も当然ありますからそれを消化するためにもメカそのものを見せるシーンは削っている部分もあるんです。つばぜり合いでしゃべりながら戦う……という描写も、そうしないと話が入りき

らないんですよ。

—MSの登場数も多いですね  
大塚 1つ1つの内容は1年ぐら  
いできる物量ですし、それを凝縮  
してしまいうけですから、尺はど  
うしても足りません。ですから特  
に後半、作画はインパクト重視で  
進めることにしました。とにかく

ウェアとしての特徴を視聴者に忘れてもらわないために、機能を駆使して戦うという方向性にシフトしたんです。

大きなインパクトが  
作品の枠を広げてくれる

——主人公が変わるタイミングは作画的にも描き方が変わるタイミングでしたか？

**大塚** そうですね。今は作画技術が発達しているので、意識しなくてもアニメーターがやりすぎてし

まあ部分があるんですけど、フリット編で力を入れますって、時代が進んだという描写が後半へ行くにつれて大変になってしまいますからそこは抑えていこうという意識でした。フリット編でのMSのジャンプにしても、演出上は飛んでいるように見える時も、基本はジャンプしているだけということになっていますね。

——ではアセム編は大きなタイミングといえますね。

大塚 そうですね。逆にアセム編からは、「好きなようにやるかわり、後半はこれ以上のことをやってよ」という状態です。

——個人的には20話のセイドラとAGE、2の戦いあたりから、「これはすごいんじゃないか……」と感じたんですよ。

大塚「あのあたりは、二画面の方たちにお任せ状態ですね。コンテンツは私の方でいじらせると、コッたんですが、ゼイドラックのシークは演出さんのアイデア。あのシークを起点にして、他のシーンを調整させてもらいました。ゼイドラッククックがあつたおかげで、その後の方向性がちよつと定まってくる感じがありますね。本来は設定上、特にエプエクトが出る意味なんじゃないですか。でも「やつぱり今とさ、キック技と言つたこれぐらいいやらないと」とつていう部分がありましたから。ここからカードゲームでも採用されたり、逆のバターンもできます」

いですが、  
園圃から影響があるのは面白  
大塚 特に先行して作っているものからは影響がありますよ。プラモデルもそうです。実際に触って見ると「こうなっている、こうなって気づくこともあります。AG Eは私が描いたんですが、お前の部分は變形はプラモデルがないとわかりませんでした。これはポイントモデルが助けたポイントです。普通のアニメ作品では、描いていない時に商品に來るなんてまずないですからね。そこはガンダムならではのところ。



——本当に後半にかけて、作面の方のテンションが伝わってくるようでした。

**大塚** 世間の評判が微妙だったので、作面陣もテンションが下がっていきのかが懸念はしていたんですが、みんなとてもがんばってくれて、逆に僕も勇気づけられました。また、そういう実験的なことが許された作品だったので、その点はよかったかもしれません。あとは大張正己さんがOPに参加してくれたのは大きかったと思います。

——あれはものすごいサブライズでしたね。

**大塚** アセム編のOPのとき、ツイッターで相談してみたら「ガンダムはやったことがないのでやってみない」と言っていたので。まさかガンダムで、地球をバツクに對峙する2機という構図が見られるとは思いませんでした。

**大塚** 宇宙世紀ガンダムじゃない、ちよつと変わった路線ですから大張さんの路線はきつと合うだろうと思っていました。この大張さんのOPがあるだけで「ガンダム」としての枠が大きく広がりますからね。

金（世俊）君や、有澤（寛）君も生き生きしていたの、かなりいい感じになったと思うんです。金さんは「UC」などでも活躍されていますね。

**大塚** 僕は「00」で初めて知り合ったんです。コソコソ真面目にやるタイプで、最初は生真面目な感じ

じの原画だったんですけど、「AGE」の後半になったら、ハッチャケ系の感じに進化していた。そういう進化を見られたのも、AGEの面で面白いなと思ったことですね。特に彼のおかげで、AGE・2ダブルバレットは、上手く見せられたんじゃないかな。

——ダブルバレットはデザインイメージとまったく違う方向性だったので驚きました。

**大塚** そのあたりを金君がかなり盛ってくれたんです。コンテ段階では制とあつさりした戦闘シーンだったんですけど、監督に相談して「ダブルバレットを活躍させたいので、尺をもっとよくください」とお願いしました。その尺の中でやれること、やりたいことを金君は説明して「後は任せ」と渡したら、すごいのがあがってきました。また普通は「尺をください」といっても無理ですからね。そのあたりは深い現場だったといえるかもしれません。

——ウエエの特性がとてよく現れていましたね。

**大塚** そこは尺が短いですが、先ほど言ったようにインパクト勝負です。短いカットでも、ウエエの印象が残るように、という考え方です。ただオービタルは、ストーリー上補完することが前提だったので、インパクトを出すのがちよつと難しかったです。——描き手の幅を広げるという土壌があったのは、いい方向に作用

したという印象ですね。

**大塚** 1つめの作品だけだと、どうしてもその作品の枠内でしかできませんが、「AGE」は作画的にどこに行ってもいい部分があった、そういう意味ではやりやすかったかもしれないですね。

小松英司さんとアニメーターさんがいて、安彦良和さんと野村浩敏さんのようなラインを描けるのですが、「00」ではラインが違つために抑えられていた部分があつて、でも「AGE」では全解放されていたので、自分が作画監督の回ほとんど小松さんにやっていただきました。ユリンが死ぬ回の暴走するスパロー（14話、AGE・3初登場時の戦闘（29話））といったところは、全部小松さんをお願いしているところですね。

「AGE」では、カッコリ作画するのでもアリだ、他のいろんな手法でやつても面白い。後半までみんなテンションが落ちないで行けたのは、そういう懐の深さがあつたのかも知れないですね。「次はこんなことやってみようかな？」って思えますからね。

メカアニメーターさんにとつては、いろいろと実験できる要素があつた作品とも言えますね。**大塚** 僕はそう思っています。自由度は高かったと思います。

**ガンダムのイメージから脱却を図るキオ編**

——一方で設定が決まっていな

がゆえの難しさはあつたのでしょうか？

**大塚** 先ほど申し上げたように、最初にキオさんと「これに関してはこうなんですよ」、大きな壁は見せておくべきだったのかなと思えますね。「機動戦士ガンダム」ではミノフスキー粒、機動戦士ガンダム00ではGN粒子のように、大きな壁が1つあればその技術たということが言えますから。

なにもないと、どうしても以前のガンダムのものを想像してしまう。最初に「これまでのガンダムじゃない」と打ち出さない、と見ている方は「なんで？」と思ってしまうでしょう。

たとえば、フリット編でジェノアスがつもっていたビームスブレイグのものとは違つてしまう。AGEで、それは暴動鎮圧用というところから、車やトラックなんかで装束されたい程度。そのあたりは作画上で一応調整しつつ進めていこうと思つた。

——ガンダムはどうしても設定がカッコリ決まっている、と見る側はとらえやすいですね。

**大塚** 設定がアバウトなのは、別に「AGE」に限らないんですよ。もう20年くらいロボツトアニメで仕事していきんですけど、どの作品も大体こんな感じですよ。珍しかったのは「機動戦士ガンダム00」。「だれかに聞けば答えが返ってくるアニメ」だったのだ、レスポンスも





早くすくくやりやすかった。

どうもファンの方の中では「ロボットアニメは設定に沿ったことしかやってはいけない」と思われている方がいまだに多いのが歯がゆいですね。

**大塚** 確かに、本編中に描かれているコメントと、本編中の設定が違う場合もありますからね。

公式が非公公式なのかという点にだけこだわって見る方は確実にいますから、難しいところですね。

**大塚** それもファンの方が「ガンダム」に求める部分ではあるの、やるならやる、やらないならやらないを徹底するべきだったと思うんです。僕はどっちかかっていうと、やらない方で徹底して欲しかった。

たとえば、コロニーの中にいたMSが撤退する時だって、煙にまぎれて「消えた……」ってことだいたいと思うんですが、そこをガンダムの処理しようとする、描写を積み重ねておかないといけないので、いきなりやってもいい方向には行かないんだと思います。

た、仕切り直す機会が2回あったので、キオ編ではちょっと方向性の仕切り直しを意識しました。ちょうどAGE-3登場の絵コンテをやらせてもらったので、スーパーロケットの方に寄せる感じで演出をすれば、見ている方も意識を変えてくれるかなと思います。やってみよう。

キオ編冒頭の展開は、こういう方向性が見えたかったという印象

でした。

**大塚** 本当はアセム編の冒頭から、こういうイメージがあつてもよかつたと思うんですけど、ヴェイガン側が人型になったので、あまりスーパーロケット系の方向性にはできなかったですね。キオ編は、怖さをもったギラールとその属する怪獣「ダナジン」たちという、ちよつとギラールが主人公というように見えるビジュアルイメージにうまく持った行けたと思います。

また紫のダナジンもこちらのアイディアです。ギラールの機にはないかというところで、あとはダナジンの色味も、本編ではちよつと変えさせてもらっています。

特に羽の色に関して、下面が明るく、上面が暗かったのが、光源的にも儼然ミリスに発展しそだったんです。そのほか、たくさん描かないといけない量産型という点も考へて、なるべく色数を抑えていますね。

色という点で見ると、本作は結構冒険をされているんです。宇宙戦で黒の機体です。

**大塚** 最初もつと黒かったんですけど、でもあまり黒すぎると、「アセムが乗っているのに見えなくていいの？」というレベルになってしまします。撮影処理をどうして色落ちてしまふので、どうしても宇宙空間で戦うことが前提ですから、そこはちよつと変更しても

良かったです。逆にダークハウンド

以外の海賊たちは、脇役ですから見えないレベルでもいいんです。影付けのにもハイライトを多用して、逆にハイライトの部分だけが目に残るようにしています。

影の部分は真つ黒（B）ともいうにして、そうすると中の線は描かなくていいので手間いばけらるんです。結果的にシルエットだけで描けるので、慣れると割と楽に描けるんですよ。

省略しつつ、効果的に描けるということですね。

**大塚** ちよつとドロの部分が浮いて見えて、格好いいんです。逆に白は逃げられないんで、「白は厳しい」と言っていたんですが、やっぱりガンダムとしての特徴を出すには白しかないですね。

第4部では白いゼハートが乗るレギルスとの戦いですから、面白い対比になりましたね。

**大塚** 白いMSというのは、Gエグゼスなどもそうなんですけど、実線部分がつきりと画面に表れて、作画の崩れがわかりやすくなり、どうしてもリダイクが出るんです。レギルスもそうなるだろうと思っていて、事前に「色を落とすてくれ」とお願いしました。本体をグレーにして、ハイライトで白を入れれば白に見えるだろうという計算です。ただ、プラモデルのカラは白なので、色味はどうしても合わせないといけない。そこで影の入れ方を覚えて、全体

の8割から9割までを影の部分に

して、逆光みたいな感じにしました。そこで全体の印象が暗めになるのと、なんとなく敵メカというイメージに見えたいと思います。

迫力が出るし怖い感じになるので、行けるという確信はありました。ちよつと作画スタッフもノリノリだったんで、描き込み的にも効果絶大だったと思います。

最後のダークハウンド対レギルス戦はすごい戦いでした。ワイヤーを駆使して戦うなんて、仲間アニメで見られるとは思いませんでした。

**大塚** あれはすこつかったですね。ダークハウンドは強力なビーム兵器がないので、なんというか意表を突く手を使うのが信条って感じでした。車体もぐらぐらが海賊っぽくなつていい。みなさん。ここは見ている側としても、気持ちがいいところでした。

また努力と経験が天才を凌駕するという感じがいます。

**大塚** 僕もスーパーバイロットは好きなんです。日野（晃博）さんのネーミングセンスもびつたりハマっていたと思います。ダークハウンドという名も、普通はなかなかのすまじけな。これはさすがだなと思います。

# ファンネルを描くことの難しさ

後半で特に苦心したポイントがあれば教えてください。

「『AGE』は総集編が一度もなかったですし、メカが出て来ないエピソードもほぼなかった。これは結構大変なことで、よくやりきれたと思いますよ」



**大塚** AGE、FXのCファンネルと、ヴェイガン側の胞子ビットの関係ですね。大変だったのはCファンネルは数が決まっていたので、力関係を均等にはできなかった。そのため、Cファンネルのほうはやや強くて、一方で無敵になつてしまつたという弱点を設定して。

——選間のTVシリーズでファンネルを描くのは、カロリーの高い作業と感じますか。

**大塚** そうですね。ファンネルを描く際に、たとえば射出してファンネルが減つたら、「ファンネル大がいくつあつて、小がいくつあります」ということを、コンテに全部描いてくれないと作画は追え

ないです。そうしないといつても絶対に作画的ミスが起こりますからね。だからAGE・FXは、基本的にファンネルは一度に全部出すというルールになったんです。

なるほど、それならミスがないですね。

**大塚** 当初、AGE・FXは最後の切り札という存在だったので、「最後ぐらいなら大丈夫かな？」と思つたんですが、前倒しになつたので作画の労力を減らす方向性になつたんです。そこはCファンネルの全放出もそうですし、胞子ビットをまとめて描くというのもそうです。まともによつていたら、とにかく大変な武闘ですね。ファンネル系は「機動戦士ガンダム00」の劇場版でもやりましたが、枚数がべらぼうにかかると、枚の管理がとにかく大変なんです。

——Cファンネルに対して、胞子ビットは設定的にも柔軟な描き方ができそうですね。

**大塚** 数が決まっていると厳しいんですが、胞子ビットはその点いいつばい出して周りに散らばらせていけば大丈夫でしたからね。本当は演出さんがカットごとに「このカットはファンネルいくつだから」「これが大でこれが小で」と指定してくれるのが理想かもしれないんですが、特に後半は絶対そんな時間は確保できないとわかつていたので、そこは柔軟に対応できるように想定していったんです。

——ファンネル、ビット系の武器

は、どうしても最後の切り札という感じで登場してしまいますよね。

**大塚** まあ動くのはファンネルだけなんで、それよりはガンダムが動いたほうが面白いのになあ、とは思いますが。AGE・FXがCファンネルを射出する際にカードゲームアニメ風のボイスをつけたのも、そんな発想ですね。しかも「逆さ戦王」で作画監督をされた羽山（淳一）さんが原案を担当してくれたんで嬉しかったですね。

——わりとバンクの少ない作品ですが、AGE・FXのCファンネル射出シーンだけは繰り返し登場していましたね。

**大塚** そこはファンネルを出すなバンクをちゃんと作って運用する、ということを経験に決めています。毎回（必殺技的な）ボイスを出すことで子どもへのわかりやすさを意識した部分もありますが、Cファンネルを出すシーンのためにだけに作画力を投入したくないという意識が強いんですね。

——ファンネルを描くだけで、アニメーターさんに無駄な拘束時間をとることになりますか。

**大塚** それなら他のアクションに作画力を割きたいんです。本来バンクとはそういうものなんです。飛んでいくとかビームを出すとか、そういうシーンはバンクでいいんです。メカが描ける人は限られているので、そういう人には新作カットをどんどんやってもらいたいじゃないですか？ 同じようなカ

ットを、わざわざ描ける人を使つた新規で描く意味はないんです。

——いつからか、バンクを使うことは悪みたいな風潮がありますね。

**大塚** そうですね。ただ、バンクもやっぱり効果的に使うべきだと思います。ただ使いまわすのではなく、反転させたりとか、ちょっと寄つてみたりとか、いろいろ見せ方があるんです。たとえばスライディングで撃つだけでも、ちょっと違いますからね。

——たとえば似たようなカットでも、工夫するだけで印象が変わつて見えますよね。

**大塚** コンテに「3体でビームを撃つアデル」と書いてあつたとしたら、その処理は作画によって色々やり方はあります。ただ、宇宙で戦つていて、敵味方が分かれていないに、密着した状態で飛んでいた、敵は明らかにそこにビームを撃ち込んでくるという話になつてしまいますよね。

——そこへ敵が撃つてきたら、散開するなどのアクションはさせましょう、それくらいはやりませうよと指示はしてきいたつもりです。まあ、あまり浸透はしていませんが。

**決して努力と効果はイコールではない**

——イメージとしては、後半のほうが大変だったという印象を受けますか。

**大塚** 作画的には確かに後半のほ



うが見栄えはいいんですが、労力としては前半は後半以上に大変だったんですよ。たとえばフリット編のMSは飛ばないので歩くんですけど、ロボットを歩かせるのは作画上とても大変です。宇宙で飛んでいるほうが楽ですから。

なので、なるべく歩くシーンが  
フレームに入らずに、ガインガイ  
ンと歩く音がして振り向いたら立  
っている……という感じでやって  
ほしいとお願いはしたんですけど  
ね。MSは、1歩歩くのに1秒から  
1秒半くらいかかるじゃないで  
すか。そうすると枚数もそれだけ  
増えますし、歩くだけなのに枚  
数が膨大になってしまっんです。

——ゆつくりになればなる  
線も省略しにくいですよ。

**大塚** だからフリット編の時はMSも線を減らしてもらっていたんです。キャラクターは線が少ないわけですから、ガンダムだけ線を細かくしてなんですかね。でも逆に線が少ないと描きにくいという意見もあります。

最近は「線を減らして描く」という訓練をやっている人自体が、少ないんだ。たとえば「勇者シリ」が「ズー」なんて、なるべく線を減らして描くという手法だったのでも、自分としては当たり前なことだと思っていたのですが。

それには一定の線がないと形が把握できない、ということなんですよか？

大塚 それもあるでしょう。あと

は、とれだけ減らすと、どんなふうに見えるのがわからないというケースもありますね。

たとえば、実線で立体の角を区切った線を描いて、その線で影を区切る描き方があるのですが、そ

の線を引いて情報量を増やす描き方は高まるんですが、動画にしてみると線が2倍になってしまう。ほかにも白い部分にも、見えなけりゃに悔いから、ハイライトをつけないやうケースもあって、効果や労力や線の量を調整できないんですね。そうやって細かく線を増やしていくと、とにかく動画が大変になるんです。

——ディテール過多は動画さんの負担になってしまうんですね。

大塚 ええ、たとえば1画面にガンダムが入って、それがフルディテールだったとしても、1枚トレースしてもらえる金額は変わらないですから。そんな苦勞をしながらい、ロボットアニメって作られているんです。僕の役割は、なるべくメカの勞力を減らすための存在という部分もありましたね。

——もしその手間をかけなかったら、どうなったのでしょうか。

**大塚** 多分最初に線を減らさなかったら、『00』の劇場版のノリでやっていでしょう。作画が良くなった部分もあるかもしれませんが、崩れる回も多かつたと思いますよ。今までの自分の経験上、最

初にがんばり過ぎると後半が崩れるというパターンが多かったですから。「AGE」は1年やつて結果として全体的にそれなりに上手くなったので、よかったと思いますね。

——労力の掛け方のバランスになりますね。

**大塚** そうなんです。労力の掛け方と効果は、必ずイコールじゃないんです。たとえばシナリオで書いた戦闘が繰り広げられる」と書かれていたら、そこは頑張りなさいといけません。全部張るわけにはいかない。どこかでバランスをとっていないと、全部が大変な状態になってしまいますからね。

【AGE】は総集編が一度もなかったです、メカが出て来ないエピソードもほぼなかった。これは結構大変なことで、よくやりきれたと思いますよ。

——そこはきっちりゴールしない  
と意味がないんですよ。

**大塚** ちゃんと最終的に着地点に持っていけないといけないからなかなか「全力で行こうぜー」という感じにはできないです。

——でも作画さんのすごいと思うところは、それでも全力で描かれてしまっているですね。

大塚 頭ではわかつていても、行  
つてしまふことはあります。本当  
に頭が下がる思いです。スタッフ  
全員の頑張りですね。

——大塚さんは『機動戦士ガンダ  
ム』世代ですか？

大塚 そうですね。たば僕は、仕事で初めて参加したのが「機動戦士Vガンダム」なんです。その後「Gガンダム」に参加して、両極端なガンダムを最初に体験しているんです。だから意外と「ガンダムはこうじゃないけない」というこだわりはないですね。絵的

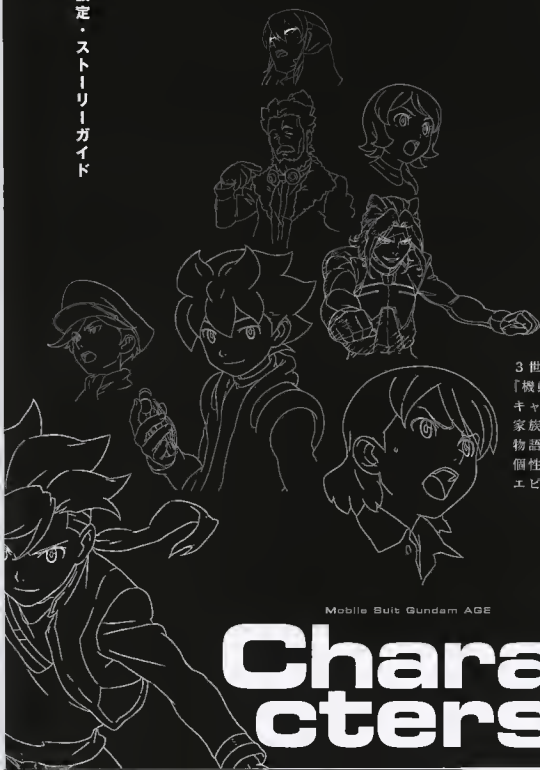
な部分で、ガンダムの顔は安彦さんが描かれたイメージで描きたいというだけで。それ以外は特にないです。

——意外に今の10代、20代で「ガンダム好き」って言っている方のはうが、こだわりはないのかもしれないですね。

**大塚** とはいえ、そういうガンダムのこだわりで仕事に参加してくれる人もいるので、そこで助かっている部分は正直あります。「ガンダムを描きたい」「ジオンつばいものを描きたい」という人は必ずいますから。

またガンダムなら、まったくのオリジナル作品と違って説明しなくてもわかるという部分があるから、作る上ではスムーズに行ける事も多いですね。

ただ「機動戦士ガンダムUC」が今までやってきたことを高いレベルで実現した「ガンダムの集大成」のような位置づけだと思うので、自分としては、そのあたりを1回整理したガンダムも見たいんです。根本の部分から遡うガンダム。そんな作品に関われたらうれしいですね。



3世代100年の歴史を刻む  
『機動戦士ガンダムAGE』。  
キャラクターの成長や  
家族の絆も印象深かった。  
物語を彩った  
個性豊かなキャラクターたちと  
エピソードを振り返る。

Mobile Suit Gundam AGE

# Chara- acters

# ⇒エミリー・アモンド

フリットとは7年先の友だちで同級生。ガンダムに熱を上げるフリットを支える一方、彼が戦場に立つことが心配。14歳。(CV: 湯藤玲)



西澤シーンの私影(1部)



# ⇒バルガス・ダイソン

エミリーの祖父で、アリンストン基体整備部部長。年の離れた友人であるフリットのAGEシステム開発に助力。(CV: 近重尚樹)



# ⇒ユリン・ルシエル

ノーラ機隊中にフリットが助けた15歳の少女。彼の力で彼と共鳴して1度、軍団に叛乱するが、やがて敵に利用される。 (CV: 早見沙織)



# ⇒マリナ・アスノ

フリットの亡母。7年前のUE襲撃に違い、猛火の中で消命。(CV: 恒松あゆみ)



# ⇒フリット・アスノ

亡き母から託されたAGEデバイスを開発し、ガンダムAGE-1とAGEシステムを作り出した少年。屈託のない性格の14歳。(CV: 豊永利行)



フリットの幼少時



# ⇒ハロ

フリットのペットロボ。PGモードに展開し、AGEデバイス用スロットを通じてAGEシステムの制御機能としても使用可能だ。全場、にわたり登場。



# ⇒ディク・ガンヘイル

フリットやエミリーの友人。AGE-1を動かすフリットに感服の念を抱くなど、少年らしい感性を持つ。14歳。(CV: 大隈伸太郎)





# ⇒アダムス・ティネル

真面目な連邦軍少尉でディーヴァの執行状況、グルーデックの攻撃に共感しつつも軍人の務めを優先した。24歳。(CV:川原慶久)



# ⇒イーノ・レジン

連邦軍士官。ディーヴァ艦内では指揮通信係を引き受けている。ストラー艦隊との戦闘時には被害を受ける。24歳。(CV:吉岡清人)



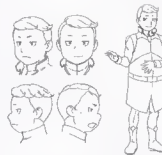
# ⇒ウォルト・ベイト

ディーヴァの兵装システム統括を司る連邦軍士官。戦闘指揮モードへ改装した兵器の運用も熟知させた。33歳。(CV:菅沼久義)



# ⇒エドワード・オタワ

連邦軍士官。ディーヴァの機関リッジを担当。グルーデックの襲撃を防ぎ、ウォルトと共々UE打倒に同意した。22歳。(CV:小田久史)



# ⇒オネット・コーリー

ディーヴァの艦橋で指揮通信係を担当する連邦軍士官。第10話ではビッグリングからの入艦を確認する。24歳。(CV:うえだまこと)



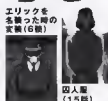
# ⇒ヘンドリック・ブルーザー

連邦軍アリンストン基地司令官。アスノ家のMS開発技術に魅了し、7年前にフリットを引き取って育ててきた。58歳。(CV:沢木郁也)



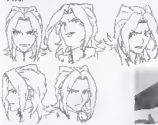
# ⇒グルーデック・エイノア

アリンストン基地司令で、自らディーヴァ艦長の座に就いた連邦軍中佐。14年前に妻子を失ったUEへの復讐を望む。(CV:東地宏樹)



# ⇒ウルフ・エニアクル

ディーヴァの主戦力で「白い狼」の異名通り動物的な感性でMSを駆るエースパイロット。自衛隊の連邦軍中尉。23歳。(CV:小野大輔)



# ⇒ミレース・アロイ

連邦軍中尉で、ディーヴァ艦内システム統括を担うチーフオペレーター。次第にウルフを異性として意識するように。(CV:嶋村ほ)



# ⇒ラーガン・ドレイス

連邦軍中尉。アリンストン基地では自分のMS開発を望んでいるがUE占領時に負傷。フリットとも仲がよい。28歳。(CV:羽野浩)



## ⇒グアパランの 部下たち

グアパランの戦艦ブリックに乗る  
副官や通達士たち。所名は第11  
話のミニシリーズで登場。MSパイロ  
ット要員もいる。



## ⇒ファーデー軍 関係者

敵側の軍兵司令は入道したグルー  
デックに軍用通達士の形で登場する  
が、遂に自分の汚名を洗済された。  
第5話。(CV: 岡本・田中一)



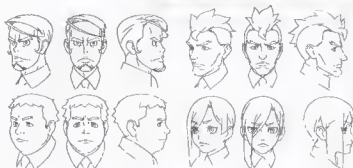
## ⇒E.F.F.の高官

ギア・ソウの秘書に浮かぶ米地  
連邦軍の人物。150年戦の火災特  
許計画を組織した彼らの所業が  
UE=ヴェイガン誕生を招くこ  
とに。



## ⇒対アンバット戦の 艦長たち

グルーデックの考えに賛同してス  
ンズリーのパーニングス様に集  
た艦長の艦長たち。今般分隊では  
増々同様の様子だった。第11話。



## ⇒連邦軍士官

アンバット軍艦長。本機を運び  
たグルーデックを機挙する。第  
15話。



## ⇒連邦監察官

長距離通信装置を通じてグルー  
デックに罪過を問うた連邦軍本部の  
軍人。第5話。



## ⇒ストラー・グアパラン

軍用通達士のグルーデック機が目  
的の連邦軍士官。軍艦乗りを称し、  
自衛隊でディヴァに接む。チヨ  
コが好物。38歳。(CV: 橋大)



## ⇒ドン・ボーヤジ

ファーデーの京国家政務官ラム  
代。コロニー内では珍しい天然  
物を食べるなど、豪華な生活を送  
る。45歳。(CV: 三宅健太)



## ⇒ドンの部下たち

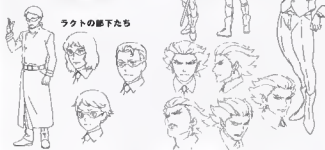
「イエス、ドンの言う通りです！」  
が口癖でドンを信奉する部下A  
(左)や部下B(中央)のほか、  
多数の面々がいる。(CV: 高山茂  
廣、石川ひるあき、ほか)



## ⇒ラクト・エルファメル

旧国軍派機工ウパのリーダーで、  
多くの部下を率いて日陰ザラムと  
抗争。騎士のような容貌が特徴的  
だ。29歳。(CV: 諏訪部順一)

### ラクトの部下たち



## ⇒ディアン・フォンロイド

連邦軍司令官大佐。本来のディ  
ヴァ艦長だが市民を救済しようと  
した(ウルクも悪評は絶へ)。表  
説は不明。34歳。(CV: 高山茂廣)



#### 少年たち

リアの友だち。ドンの復讐に押しかけてフリット救出に助力。第7話。



#### 旗の杯事件に立ち会う各国の人々

兵器修繕に向き合った数百年前の人々。文化の異なる10国以上の代表者が判読したようだ。



#### デシル・ガレット

ファーデンでフリットが出会った少年。怪しい行動でフリットを襲うが実はUEの隠微なXランダーだった。7歳。(CV: 高杉桐樹)



#### ギーラ・ゾイ

アンバット司令官。サーク・ドレを名乗って14年前にエンジェル襲撃を予告し、今も謎の兵器商人として暗躍。48歳。(CV: チョー)



#### メデル・ザント

アンバット艦隊後援。セカンドムーベンから出陣する。第15話。(CV: 杉重雄)



#### アラベル・ゾイ

ギーラの子。目の前でグルーデックに父を殺されてしまう。10歳。(CV: 平田真菜)



#### 黒づくめの兵士たち

ファーデンの宇宙港でデシルを迎えにきたギーラに随行。少なくとも4人は確認できるが、いずれも性別や顔の線も未詳。第5話。



#### 若いUE兵

アンバット軍艦内でウルフが発見した顔失のUE兵士。地球に行く夢を夢見つつ息絶えた。第15話。



#### ムクレド・マッドーナ

軍非公務でMS開発を行うマッドーナ工場の主で、少し頑固者。MS鑑定としての腕はバルガスも称賛するほど。55歳。(CV: 白根寛嗣)



#### ララバリー・マッドーナ

ムクレドの若い妻。威厳のいい性格で、30歳近く離れた夫を「あんだ」呼びわりで頻りに数く「焦燥」らしい。28歳。(CV: 長沢実樹)



#### イワーク・ブライア

ファーデンでフリットらと戦った貴族層で事らず狡猾な男。自分らを背むザラムとエウラの抗争に傾く。38歳。(CV: 乃村健次)



#### リリア

イワークが養育している孤児の娘。遊ぶものが少ないのか、フリットたちと一緒に来たハロを珍しがる。5歳。(CV: 斎藤千和)



#### アルザック・バーミングス

コロニー・ミンスリー在住の大富豪で、ドンの旧友。孤児のユリンを養女に引き取るが、懐かない事を嘆く。64歳。(CV: 西村知雄)



## ⇒フリット・アスノ

連邦軍司令部ビッグリングの司令官。アセム17歳の誕生日にAGEデバイスを託し、ヴェイガンとの戦いに導く。40歳。(CV: 井上和彦)



私闘 (23歳)

スーツ姿 (16歳)



闘争のフリット



## ⇒アセム・アスノ

フリットたちの息子。人々を救うため、連邦軍に入った。父を目指して努力する。年齢は18歳。(第19話〜)。 (CV: 江口拓也)

ミュージアム  
スーツ

MSクラブ作業者 ジャージ姿 (21歳)

学生服

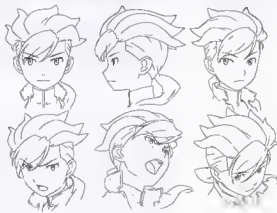


夏の私闘 (ED)



ランニング姿 (21歳)

少年時代のアセム



## アセム編

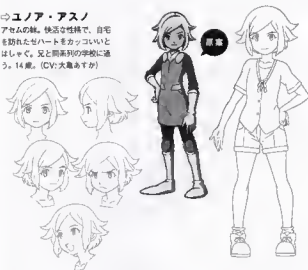
# ⇒エミリー・アスノ

フリットと結婚して二世をもうけ、現在はコロニー・トルディアで生計中。アセムの卒業式にも参加している。40歳。(CV: 深澤龍)



# ⇒ユノア・アスノ

アセムの妹。体活む性格で、自宅を訪れたセバートをカッコいいとほやめて。兄と同高校の学級に通う。14歳。(CV: 大島あすか)



# ⇒ロッド・アプス

アセムたちの通う学校スーリーマスニビースクール(SMS)の不肖。だがアセムに命を救われてからは友人に。17歳。(CV: 廣部好輝)



# ⇒不良たち

ロッドの知り合い達。転校してスニビースクールにロッドが居ることを知ると、彼を道端に襲っていた。



# ⇒ロマリ・ストーン

アセムたちの同級生。名家の令嬢だが後にディエゴのブリッジルールに。アセムとセバートの間で心を揺らす。(CV: 花澤香菜)



# ⇒ロマリ・の友だち

ロマリ・の同級生。MSクラブに興味を持った彼女を引っ張り、油断して古い同僚から退出を促す。第28話ではロマリ・らの結婚を祝う。



# ⇒バルガス・ダイソン

アセムの曾祖父として同居中。なおも元氣いっぱい、の老人で、牧場仕事にも精を出す。正統には和服を着用。81歳。(CV: 坂東尚樹)



牧場の正装  
(19,28話)

# ⇒シャーウィー・ベルトン (右) マシル・ボイド (左)

アセムのMSクラブ友だち。両者は「友情と愛とMS」というシャーウィーと、ロマリに憧れるマシル。17歳。(CV: シャーウィー/石井一貴、マシル/侯裕貴)





### ⇒アラン・ライトニー

ディヴァの航行建設を担当している。地球へ行った事があるのを自慢したイリシャに本当かと尋ねた。32歳。(CV:雪江久義)



### ⇒イリシャ・ムライ

ディヴァの艦内システム統括を担当。フォトリング・レイの発射準備を行うなど、実戦勤務時の出番は多い。23歳。(CV:川達純子)



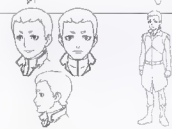
### ⇒ウィル・ジャニステ

ディヴァ式演習機。異形のアルブレアが同艦にやってきた際は思わずイリシャ共々面を赤らめてしまう。26歳。(CV:能登麻美子)



### ⇒エル・トニス

ディヴァの兵装システム担当員。ゼフトのあるゼイドラがアセムのAGE-2に事攻撃している事に気づいた。22歳。(CV:石井一恵)



### ⇒オディオ・ブラン

ディヴァ機関ブリッジのエンジン動力担当。戦闘時には敵MSの接近などを友軍側に警告させる。30歳。(CV:杉村春男)



### ⇒アリーサ・ガンヘイル

ウルフ隊の伍長で、ディケの姉。気風の良い性格でアセムとも仲が良く、戦術共々アスノ家とは縁が深い。18歳。(CV:小清水愛美)



### ⇒ディケ・ガンヘイル

連邦軍中尉でディヴァの技術責任者。バルガのデータでAGE-2を作った。40歳。妻もアセムたちの結婚式に参列。(CV:大塚保太郎)



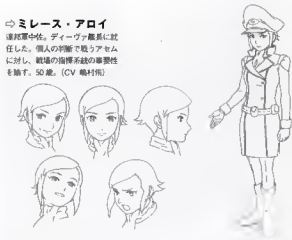
### ⇒レミ・ルース

ディヴァ整備士で専長。底を深と思ひ、MSデッキも操縦。23歳。(CV:佐倉綾香)



### ⇒ミレース・アロイ

連邦軍中佐。ディヴァ艦系に就任した。個人の判断で取りアセムに対し、戦場の指揮系統の重要性を諭す。50歳。(CV:嶋村信)



### ⇒ウルフ・エニアクル

連邦軍少佐。なおも連佐でディヴァのウルフ隊を率いる。似てアセムに「スーパーバイロッド」の道を示す。45歳。(CV:小野大輔)



### ⇒マックス・ハートウェイ

アセムが所属するウルフ隊の少尉。配属時は噂に聞くウルフの悪評ぶりに敬遠していた。後に御守りを知る。22歳。(CV:阪口大輔)



### ⇒オブライト・ローレン

ウルフ隊の真面目な中尉。以前にもウルフの部下だった事がある。心を癒わせたレミに結婚を申し込む。27歳。(CV:濱田浩二)



#### ⇨ 憲兵たち

SMSの卒業式に鑑入。ウェイガンのスピーチ後証がなかったゼハートの拘束に臨む。第16話。(CV: 憲兵隊長「山田茂樹」)



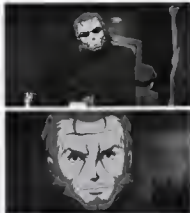
#### ⇨ 刑務所の職員

コロニー・ソロンシティの収容者たち。多くが鉄腕阿童木に賛同し「栄冠なき星の英雄」ブルーデックの出現を最大限の敬意で見送る。



#### ⇨ グルーデック・エイノア

25年余の服役を終え、フリットと再会。断と述べている連邦関係者の情報を彼に伝えようと考えたが、最後には……。 (CV: 東地宏樹)



#### ⇨ ジョセ・マリス (左) ハンス・ルージ (右)

アスノ原の使用人。AGE-1の事を知っており、イザとなればバズーカで敵機に突撃。ジョセは32歳。ハンスは28歳。(CV: ジョセ/山本裕、ハンス/高崎裕樹)



#### ⇨ 校長

SMSの代表。創立していくアセムたちに訓戒を述べた。第16話。(CV: 今村康樹)



#### ⇨ 教師

アセムたちの担任。在校生のゼハートを紹介する。第16話。(CV: 羽岡えり)



#### ⇨ フレデリック・アルグレアス

連邦軍中佐。ビッグリングの夢像を頼め、司令官のフリットには金儲けの依頼を寄せる。戦地家の自負を持つ。24歳。(CV: 宇安武人)



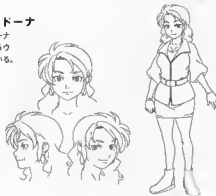
#### ⇨ ムクレド・マッドーナ

名演に立って相対化するメカ好き。その一方、ロジックの作ったシミュレーションマシンは専門外らしい。31歳。(CV: 白飯賢嗣)



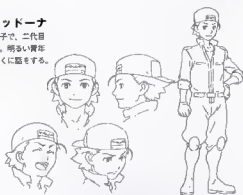
#### ⇨ ララバリー・マッドーナ

夫と子宝にめぐまれ、マッドーナ工場で奮闘中。今も交流のあるウルフからは美人とほめられている。54歳。(CV: 奥沢美樹)



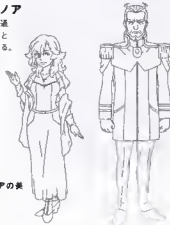
#### ⇨ ロディ・マッドーナ

マッドーナ夫妻の息子で、二代目として工場を手伝う。明るい青年で、アセムとも筑きくに語をする。(CV: 森田成一)



#### ⇨ フロイ・オルフェノア

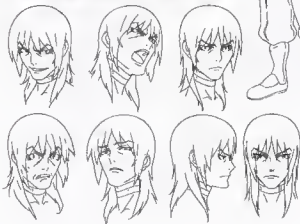
連邦候補。実はウェイガンと邂逅していたが、裏表フリットとアルグレアスたちに弾劾される。(CV: 石井康嗣)



オルフェノアの妻

### ⇒ デシル・ガレット

コールドスリープについていたが  
異常。性格の悪さは変わらず。地  
球制圧作戦の司令官に就いた高の  
ゼハートを妬む。(CV: 寺島拓篤)



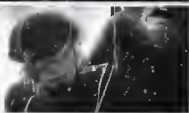
### ⇒ メデル・ザント

ゼハートと共にコールドスリープ  
から目覚め「プロジェクト・エデ  
ン」を遂行。司令官のゼハートを  
支えて貢献した。老いた事を火星  
面に残す。55 歳。(CV: 鶴岡寛)



### ⇒ アラベル・ゾイ

25 年前に父ギアラを殺された復  
讐を断つべく、何者かからの機  
密を得てノンシンティでブルー  
デッキの出発を得られていた。  
(CV: 山口勝平)



### ⇒ ゼハート・ガレット

イゼルカントの襲撃を受けたグ  
エイガン少年。ガンダム発見のた  
めアセムに接触する。18  
歳 (第 18 話)。 (CV: 神谷浩史)

学生服



少年時代 (12 歳) のゼハート (CV: 龍崎実美子)



悪党



### ⇒ ダズ・ローテン

家族経緯の無いゼハートを陰から  
補佐するお目付け役。トルディア  
での行動時には顔の露出を外し、  
地球人に扮していた。(CV: 武虎)



## ⇒イゴール・エバンス

テクノゾン社に入り込んだヴェイガン軍の一員。同社のガム・バーディア工場として自軍のMS生産を進める。55歳。(CV: 杉野博臣)



## ⇒ウェイガン兵士

多くの者がテクノゾン社員として加入していた。銃火器で武装しており、内偵に乗り込んだループを暴発で迎撃する。



## ⇒テクノゾン 事業部長

イゴールに牛耳られたテクノゾン社員。ディーヴァの臨機に策謀するが、イゴールの形勢はしたたかに脱出した。(CV: 森住兼久)



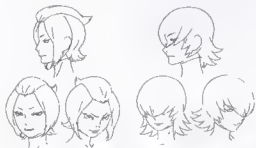
## ⇒フェザール・ イゼルカント

ヴェイガンの要諦。軍ははっきりと見えないが、遠慮でゼハートたちと密約。ビッグリング戦を経て、失敗の戦い「完全なる機成作戦」に着手する。(CV: 大友龍三郎)



## ⇒マジシャンズ8

ヴェイガンのエリート×ラウンダー部隊。左からリーダーのドールフロスト (30歳)、ゼル・ブランド (24歳)、レスリー・アドネル (23歳)、ネッド・カーン (45歳)、レイ・ルイス (28歳)、ザファ・ローグ (25歳)、ミンク・レイデン (26歳) そしてサブリーダーのグリーン・ライズ (26歳)。(CV: 上記の順で津田啓次郎、伊藤健太郎、川澄綾子、杉村春子、磯村貴、轟山茂雄、能登麻美子、立花慎之介)



**キオ&  
三代目編**

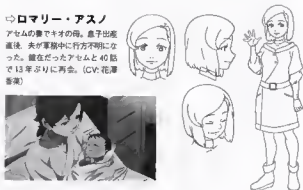
⇒ **フリット・アスノ**

連邦軍の退役軍人（44 話で軍に復帰）。今もヴェイガン組織が邪魔で、自作の MS ガンダム AGE-3 をキオに与える。（CV: 井上和彦）



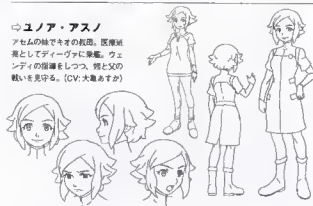
⇒ **ロマリ・アスノ**

アセムの妻でキオの母。息子出産直後、夫が軍務中に行方不明になった。産んだアセムと 40 話で 13 年ぶりに再会。（CV: 花澤香菜）



⇒ **ユノア・アスノ**

アセムの妹でキオの叔母。区画艇乗としてデューヴァに乗艦。ウェンディの機嫌をしつつ、弟と父の戦いを見守る。（CV: 大亀あすか）



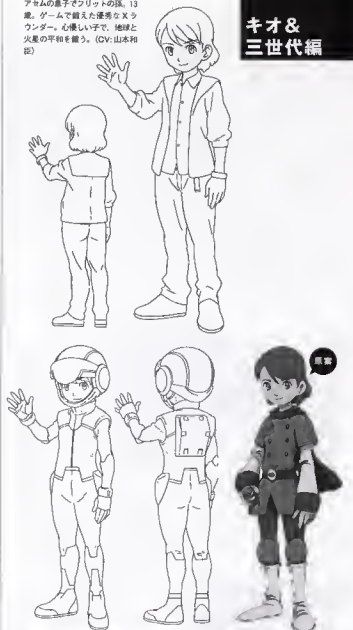
⇒ **エミリー・アスノ**

フリットの妻。キオ誕生時では、本人は 29 話の謎の悪生場面にのみ登場する。赤ん坊の顔が息子アセム似だと言った。（CV: 遠藤綾）

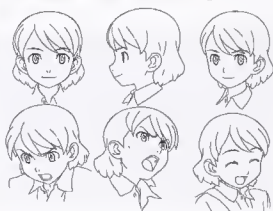


⇒ **キオ・アスノ**

アセムの息子でフリットの孫。13 歳。ゲームで鍛えた優秀なスラウンダー。心優しい子で、地球と火星の平和を願う。（CV: 山本和臣）



セカンド  
ムニン  
での活躍





# ⇒セリック・アビス

連邦軍少佐。オリバーノープのMS小隊アビス隊の隊長。隊を率いてディヴァに参戦。「戦場のサムズ」の異名を持つ切れるでナトラと交戦する。(CV: 竹本英史)



# ⇒ロージー・ミリウ (右) ケイン・ロイス (中) レプルス・ラモット (左)

オリバーノープに基らす。キオとウェンディの同級生たち。29話でヴェイガンの攻襲に逃げ帰る。



# ⇒オットロ・パンダ

地球連邦軍要員。ディヴァのブリッジ要員。試乗中もモノを食べている大食漢。動力の管制などを担当する。(CV: 高戸靖広)



# ⇒カール・ドーン

地球連邦軍要員。ディヴァのブリッジ要員。出陣の気持は少ないが、42話でシラー・スプリガンの機動を操縦した。(CV: 井上剛)



# ⇒デレク・ジャックロウ

連邦軍中尉。アビス隊の血気盛んな一員で、両面初登場は30話。48話の対ラ・グラミス戦で戦死。不意をつかれて戦死。(CV: 安元洋貴)



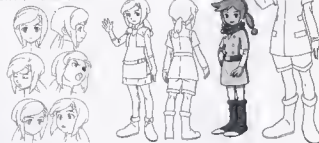
# ⇒ジョナサン・ギスターフ

アビス隊の少尉。29話からセリックとともに戦う。戦死した機動の機動士と48話でフラムに挑むが、返り討ちに合う。(CV: 小野友樹)



# ⇒ウェンディ・ハーツ

キオの幼なじみ。家系とはぐれた子供たちを保護し、ディヴァに乗り込む。艦内では、医療任務を手伝う。(CV: 伊東実知)



# ⇒ナトラ・エイナス

地球連邦軍大尉+少佐。エイナス中隊の員で戦の七代りと艦口を叩かれる。家系経歴のままディヴァ艦内に就任。(CV: 佐藤利郎)



# ⇒アリー・レーン

地球連邦軍少尉。客員要員の参員したディヴァのブリッジ要員の一人。航行上の管制を担当し、口調はまじめ。(CV: 斎藤勇貴)



# ⇒イーサン・シエロウ

地球連邦軍要員。ディヴァのブリッジ要員。本職で目立った活躍は見られないが、実験などを担当している。(CV: 真殿光昭)



# ⇒ウォン・カストロファ

地球連邦軍要員。ディヴァのブリッジ要員。シヤナルの不幸に気づいたり、月基地のロック解除などで大活躍。(CV: 井口祐一)



# ⇒エイラ・ローズ

地球連邦軍要員。ディヴァのブリッジ要員。海軍系のような女性で、42話ではフリットの艦で軽口を叩く描写もある。(CV: 岡村明世)



⇨ **ロスト  
ロウラン**  
幹部

32・33 話でアルヴ  
レアスの艦にいた高  
官。爆発の爆発時に  
は、すっかり怯えて  
いた。



⇨ **アンディ・  
ドレイムス**

オリバーノーツの運  
送軍基地司令。遠征  
したフリットからの  
干渉を諍みしめる。  
(CV: 浜田賢二)



⇨ **伍長**

29 話でサトーラと  
一緒に若狭民を誘導  
していた運送軍人。  
脚本では顔筋は伍長。



⇨ **オリバーノーツ  
基地司令官**

ドレイムスの副官。  
上層部がフリットを  
使退するのを目撃す  
る。(CV: 樋口智道)



⇨ **キャプテン・アッシュ  
(アセム・アスノ)**

宇宙海賊ビシディアン  
の親分。正体は行方不明だったアセム。  
地球連邦軍とウェイガン  
の対戦相手となる。(CV: 鳥海浩輔)



⇨ **ラドック・ホーン**

ビシディアンの副長。アセム不在  
時には海賊船バノークの艦長も  
代行する。仲間思いの巨漢。海賊  
歴は長いようだ。(CV: 杉野博明)



⇨ **宇宙海賊ビシディアン バイロット**

36 話でキオ救出に向かうアッ  
シュに参戦した仲間の MS バイロ  
ット。39 話でイゼルカントに襲  
撃される。(CV: 望月健一、山口  
りょう)



⇨ **オブライト・ローレン**

連邦軍アビス隊中尉。50 歳。レ  
ミの思い出があるディーヴァを  
守り続ける古参兵。48 話でワ  
ムと戦うことになる。(CV: 蓮池  
二)



⇨ **シャナルア・マレン**

アビス隊の中尉。セリックから襲  
まれてキオの援護手を担当する。  
新しくも優しい性格だが、実はブ  
エイガンのスパイ。(CV: 朴璐美)



⇨ **シャナルアの妹**

本名不明。シャナルアの唯一の肉  
親で、無病で苦しむ。妹の医療  
費を得るため、シャナルアは敵か  
らの報酬目当てで軍を裏切った。



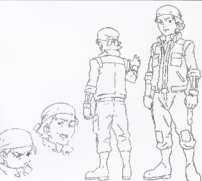
⇨ **ウットビット・ガンヘイル**

ディックの孫でアリーサの息子。ジ  
イーヴァの若手整備士で、当初は  
キオを騙うが、すぐに強い友情を  
結ぶ。(CV: 大塚伸太郎)



⇨ **ロディ・マッドーナ**

ディーヴァの主任メカニック。40  
話で AGE-3 を AGE-FX に改修  
し、さらに 46 話では FX バース  
トモードを追加する。(CV: 森田  
成一)



⇨ **フレデリック・アルグレアス**

地球連邦軍基地司令。以前の上官  
だったフリットに最大限の便宜を  
与えるが、ウェイガン側は必ずしも  
本意ではない。(CV: 宇安あかり)



⇒ **ララバリー・マドーナ**

動物にディオもいる。マドーナ工場の女主人。36話のみ登場。(CV: 長沢美樹)



⇒ **キャプテン アングラフ**

ビシディアンの前代首領。13年前にアセムを救った命の恩人。45話の回想に登場。



⇒ **ユウ**

タクと一護に保護された男子。3人でディヴァに導かれる。(CV: 風磨玲)



⇒ **タク**

オリバーノーズでキオたちが保護された子供。食いしん坊。(CV: 斎藤千夏)



⇒ **タクの父、ユウの母、ルッカの母**

40話で子供たちを迎えに来た親たち。ウエンディに会釈して、子供たちも連れ帰る。



⇒ **ルッカ**

タク、ユウとトリオの女子。40話で金魚ディヴァを奪取。(CV: 大島あすか)



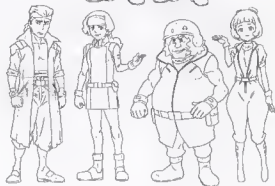
⇒ **フェザール・イセルカント**

「プロジェクト・エデン」を推し進めるウェイガン首領で、余命半年の宣告。キオにでき果子の面影を見る。(CV: 大友龍三郎)



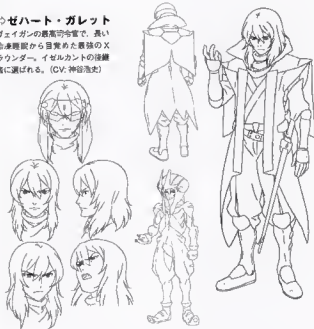
⇒ **海賊たち**

ビシディアンの仲間たち。ここに設定画を載せた者の多くは、パロノークのブリッジ内で家が破壊される(34話、38話など)。



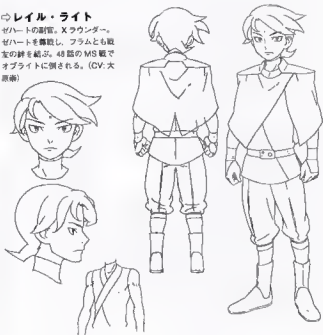
⇒ **ゼハート・ガレット**

ウェイガンの最高司令官で、長い冷凍睡眠から目覚めた最後のXラウンダー。イセルカントの後継者に選ばれる。(CV: 神谷浩史)



⇒ **レイル・ライト**

ゼハートの副官。Xラウンダー。ゼハートを尊敬し、フラムとも親友の絆を結ぶ。48話のMS戦でオブライトに倒される。(CV: 大原崇)



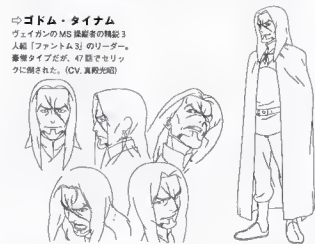
### ⇒ザナルド・ベイハート

ヴェイガンの高層幹部で、イゼルカントの親友。ゼハートに対抗心を抱き、フラム・ナラをスパイとして送り込む。(CV: 江川央生)



### ⇒ゴドム・タイナム

ヴェイガンのMS 操縦者の精鋭 3 人組「ファントム 3」のリーダー。善戦タイプだが、47 話でセリックに倒された。(CV: 真殿光昭)



### ⇒グラット・オットー

「ファントム 3」の巨漢。34 話のチーム総襲撃でゴドムとともに、キオの自由を奪うが、アッシュに倒される。(CV: 松田健一郎)



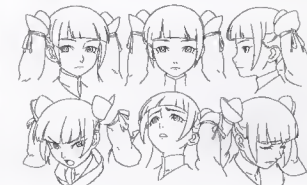
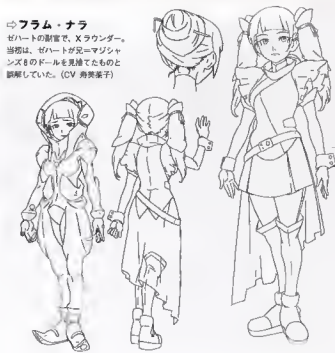
### ⇒デモン・ラーズ

「ファントム 3」の最年長。仲間 2 人の死で、初登場の 31 話でも重要な役割をとるが、同じ組でキオに倒れた。(CV: 小野友樹)



### ⇒フラム・ナラ

ゼハートの副官で、X ラウリンダー。当初は、ゼハートが兄マジンジャー 8 のドールを見捨てたものと誤解していた。(CV: 桑原美知子)



### ⇒ドレーネ・イゼルカント

イゼルカントの義妹。温和な女性で、息子に似たキオを自覚で敬愛する。ルウを奪うキオの爆しい行動にも、好意を抱く。(CV: 園崎未恵)



### ⇒ロミ・イゼルカント

イゼルカント夫妻の息子。マーズレイの影響で幼くして亡くなる。黒い髪で、顔の造りがキオに似ている。(CV: 佐松あゆみ)



# ⇒アローン・シモンズ

ウェイガン艦に搭乗った。連邦軍ルナベースの司令。レイナの機密の志に付付き込み、彼女を謀反計画へと引き込んだ。(CV: 白野賢明)



# ⇒セラ・ギンズ

イゼルカントのDNAを受け継ぐ、ウェイガン最強のXラウンダー。心のない強化クロウン体で、シンドの支配を受けた。(CV: 浪川大輔)



# ⇒マリ・メイス

イゼルカント軍のメイド。キオの世話役を任せられ、彼に口舌の事などを教えた。筑きくで楽しいおばさん。(CV: 遠藤尚美)



# ⇒オクラムドの副官

オクラムドに、ゼハートの戦死やセラ・ギンズの暴走を伝えた悪逆の副官。



# ⇒ファルク・オクラムド

ウェイガンの軍医。グラミスの司令室で、ゼハートに協力し、部隊には仲間たちを守るため、フリットに助力を頼む。(CV: 松本大)



# ⇒最終回ラストのアセムとキオ

エピソードで映像の前に立つ老後のアセムと中年キオ。本編では顔は見えない。



# ⇒ひつたくりの少年

37話でキオのバッグを盗んだ、セカンドムーンの男の子。ディーンを知る。(CV: 平田真美)



# ⇒ウェイガン将校

ルナベースを占拠したウェイガンの将校。来週、そうなる。(CV: 喜山茂雄)



# ⇒ダレスト・グーン

ゼハートの部下。シヤナルアをスパイにした人物で、MSも操縦。(CV: 樋口智透)



# ⇒フリットの形像

最終回ラストで平和になった地球のガンダム記念章の料に渡す、数世の像。



# ⇒ルウ・アノン

ウェイガンのコロニー。セカンドムーンの少女。暴病マズレイのため命を失ったが、キオと友人になる。12歳。(CV: 伊藤かな恵)



# ⇒ディーン・アノン

ルウの兄。15歳。妹と同様にキオとも友情を結んだ。妹の死にXラウンダー戦士となるが、47話で悲劇の死。(CV: 柿原徹也)



# ⇒ジラード(レイナ)・スプリガン

元連邦軍のウェイガン兵士で、Xラウンダー。恋人の死に絶望する事業を秘蔵した連邦軍を憎む。さき席人の名を継ぐ。(CV: 松本沙香)



# ⇒ジラード・フォーネル

レイナの恋人のXラウンダー。MSの試運転に事故死した。(CV: 古川真実)





## 千葉道徳

Michinari Chiba

アニメーター。1969年生まれ。  
近所出身。スタジオへらくす所  
属。1990年代からサンライズ  
スタジオで活躍。『機動戦士  
ガンダム00』などの  
キャラクターデザインを担当。

## 懐かしくて新しいガンダムへの挑戦、そして次の世代のために

「イナズマイレブ」などの大ヒット作を生み出しクリエイター集団・レベルファイブの長野拓造氏のキャラクター原案を預かり、従来と異なるタイプの「ガンダム」のキャラクターデザインに挑んだ実力派アニメーターの千葉道徳氏。今回の『機動戦士ガンダムAGE』の仕事に込めた氏の狙いと、実際に作業を終えての感慨を語って頂いた。

**長野デザインからのインスパイア原案を「翻訳」すること**

——今回の『機動戦士ガンダムAGE』のキャラクターデザインの物語は、どのように決まったのでしょうか。

千葉 もともとはサンライズの第3スタジオで、サンライズのプロデューサーの小川（正和）さんと、当初全く別の企画で動いていたん

です。

そこに上からの指示で、小川さんが次の「ガンダム」の担当に決まり、そのまま僕たち3スタジオにいた面々が、新作ガンダムに参加することになりました。だから「AGE」に『機動戦士ガンダム00』スタッフが多いのも、同じ3スタジオの流れです。

それで今回は、レベルファイブの日野（晃博）さんが参加するこ

と、三世代もので主人公が推移していくシリーズ構成である、などの大枠は最初から聞いていたんです。でも、U.E.の正体とか、細部の世界観は、まだ見えていませんでした。というより、こういう未来の人類間戦争ではなく、本来の児童に向けたヒーローボットアニメをやるのかな、とも思っていました。それこそ、本当に主役ガンダムが、地球を襲う宇宙怪

獣と戦うような（笑）。

それで、まず最初の作業は、長野（拓造）さんの原案を元に、番組告知キービジュアル用の三世代の主人公を作る、というところからでしたね。

——長野さんとは、どのような打ち合わせをされましたか？

千葉 いや、直接には全く連絡してないんですよ。実は最初は、長野さんのキャラクター原案を使っ





◆千賀氏が原案からデザインを絵にすると、  
感覚を掴んだキャラがワザワザ。髪型などの  
特徴を掴みつつ、より洗練された印象に。

長野さんの絵はアメリカンポップというか、ある種のとんがっている魅力があって「イナズマイレブン」などもそれで成功しているんだと思います。それで今回の「AGE」は、そんな原案にアニメキアラとしての骨格を組み込む一方、長野さんの元々の持ち味を殺さないように、そこを配慮しました。自分でも、何となくその感覚が掴めたなと思ったのは、ラウガンを翻訳してアニメ用にキャラクターデザインした時からですね。

それから長野さんの感覚を踏まえながら、特に原案が用意されていなかったキャラクターをオリジナルで、どんどんデザインしていきました。

最終的には相当数のオリジナルのキャラを、千賀さんの方で用意されたんですよ。

千賀 元々の長野さんの原案のキャラクターはそんなに多くなく、ブルレイソフのブックレットや、今回このムックに載るもので全部でした。だからアセム編以降のブルジグラーとか、ヴェイガンのキアラなど、かなりの登場人物のデザインを一から用意しました。

たとえばロマリも原案はなく、キオからの逆算で（このキオのお母さんの少女時代なら、こうなるだろう）、という感じで僕がデザインしています。

オリジナルデザインの場合の発注は、どのような流れだったんですか？

千賀 日野さんの方から新キャラクターごとに文芸メモ（設定とか性格とか、眼線をかけているなどの特徴が書かれたもの）が来て、それを元に組み上げていく感じですね。

フラム・ナラは、そういうメモを元に僕の解釈を入れて、メイ

ドさんのイメージそのままデザインしました（笑）。「こういうのいいのかな？」って感じながら監督に提示したら「ああ、いいんじゃないや」と受け入れてくださった。……いや監督、もつとツッコんでくれてもいいんですよ、って思ったほどです（笑）。

「AGE」という作品の特徴から、キャラクターの成長や経年まで初めから計算されて、オリジナルキャラを作るといことはあったんですか？

千賀 それは現実には、あんまりなかったですね。フリットなんか中年姿、老人姿が、最初から長野さんの原案に用意されていまして。ちなみに、日野さんとはともフリット、アセム、キオを織田信長、豊臣秀吉、徳川家康でイメージしていたそうです。

逆に中年オブライトなんかは、僕のオリジナルですが、キオ編の発注が来た段階で初めて「ああ、次のパートにも再登場するんだ」と知りました。中年になったオブライトの新規のデザインは、ヒゲややつれ具合がポイントだと考えて、いくつか準備案を用意したりしていました。

——そもそもキャラクターデザインのタイミングなどは？

千賀 三世代のもので、発注は大きな節目で言うところ3回ありました。先にビジュアルが必要なのは、キオが第一歩初めに作られたけれど、各世代のメイン連中はその

3回の時にそれぞれデザインしています。あとの細かいゲストキャラや、それに近いセミレギュラーたちは、逐次オブライトの流れに合った受注で、という実働で、そのドンが実はいい人だとか、レミの最後の運命とか、そういうのは最初の文芸メモの段階では僕には知らされてない。ただまあ、ドンの方は、こういう物語上のポジションに来るキャラはきつと悪い人じゃないんだろ、とか、そういう種類の読みはありましたがね。

あとは、のちに回想で出てくるダルーデックの若い頃なんかは、アニメ版の決定デザインからヒゲを外してまとめてみました。

——実際に放映が始まった「AGE」の本編の前年、具体的にはフリット編をご覧になって、その完成フィルムの感覚が、のちのキオ編のキャラクターデザインにフィードバックされるようなことはありましたか？

千賀 そういったことは、そんなになかったですね。むしろそれは、演出や作画の芝居付けの類分ならあったと思います。

たとえばアルクレアスは、ストーリー上とても重要な立場のキャラではないですが、やっぱ声が入ると「ああ安武人さんだね」と思って印象が強くなりますね。フリットも後半はそんなに出演は多くないんだけど、でも井上（和彦）さんの演技で随分存在感が増している。そういうのはきつと、



▲アサム編のキャラクター原案。浮城に登場する不良たちにも原案があるのは意外。



◆ずんぐりとしてユーモラスなディケとバルガスは、これまでのガンダムシリーズにはなかった容姿だ。

演出や作画現場での演技付けに大きく影響してるんじゃないでしょうか。

僕の方は、今回は何しろデザインするキャラクターの総数が多いので、作画監督はほとんどできないと覚悟し、実際にそういう体制をとらせてもらっていました。

### 「AGE」という作品に当初込めた期待とは

——最初のお話にもありましたが、今回の「AGE」は、完全に児童向けの番組企画画だという心づもりで参加されていた？

千葉 いやもう、初めからそれこそを期待していました。長野さんのキャラ原案からしても、そんなに人が言うほど頭身が低いとは思わなければ、良い意味で子供向けアニメの感じだとは思いました。サンライズの従来の作品で言えば『魔神英雄伝ワタル』とか前期の『勇者シリーズ』とか、あるいは『河津流バイファム』とかに通じるような。「うん、そういう線の『ガンダム』もアリだな、面白いな」と思いました。もしかすると土参の『ガンダム』ファンは「えー!?」ってなっちゃうかもしれないけれど、そういう方はすまませんが、一回休んでね、という(笑)。

AGEデバイスにしても、初期の頃、カンパ(玩具デザイン上のイメージビジュアル)に描いたように、フリットがこう手に持つて構えて、という感じを想像してい

ました。主人公がいつもボケツツに入れたり、あるいはベルトに差し持ち歩く。それでガンダムを呼び出したり、パワーアップさせたり、という方向で行くと思ったんですよ。でも実際の作品は、予想以上に従来の「ガンダム」に近くなっていましたね。個人的には、あんまりオマージュ色の強いものはやりたくなかったです。

それは作る側が二ヤニやるだけで、なんか違いますが、新規のお客さんに見せるものじゃない。『機動戦士ガンダムUC』の古橋一浩監督も以前に、できるだけ従来の「ガンダム」へのオマージュの色を薄めたいという主旨の事をおっしゃっていました。

千葉 ああ、それはわかりますね。富野(由悠季)さんの「機動戦士ガンダム」にしても従来のロボットアニメに対する挑戦というか、ロケットアニメという枠組の拡大みたいな部分があったら良かったと思うんです。だから今回にしてもガンダムっぽいガンダムを作るよりは「ガンダム」の名を利用した新作の方が本当の「ガンダム」になるんじゃないか思っていました。

だからもし既存作の踏襲をするにしても「機動戦士ガンダム」じゃなくて、むしろ他の富野アニメをベースにやりたかったですね。それこそ破風万丈(無敵鋼人ダイターン3)の主人公の「カムヒアーダイターン3」みたいに、

## デザイン作業を僕は、 原案からの「翻訳」と呼んでいました。

まさにフリットがAGEデバイス  
を掲げると飛んでくるといった感  
じて(笑)。だって、完成作品と  
しての「AGE」より、僕らが『機  
動武闘伝Gガンダム』を最初に観  
た時のショックの方が凄かったで  
しょう(笑)。

——今の若い人は「Gガン」初登  
場時の、リアルタイムでの大騒ぎ  
も知らないんじゃないかな、とも  
思います。もしかすると20年の間  
に、改めて「ガンダム」というか  
口ポットアニメのバラエティ感が  
どこかで希薄になったのかもしれ  
ませんね。

千葉 うん。それに最近のアニメ  
はどれもほとんどみんな同じ頭身  
ですけど、昔のアニメならこうい  
う体型のキャラ(ディケやバルガ  
ス、ロッドやオトロなど)はよく  
いたでしょう。

だから今回は、バルガスやディ  
ケみたいなキャラを長野さんの原  
案でいただいた、本編でもその方  
向で行くと定まった時に「これは  
良い意味ではつやけるな」と  
期待したんですよ。個人的にも

「00」とか「X・M・E・N」とか線  
の多いキャラを描く仕事ばかりに  
なっていたこともあって、新鮮な  
気分でした。それで、これは「ガ  
ンダム」だけど「ガンダム」じゃ  
ない、そういう認識をファンの人  
ともスムーズに共有できると思い  
ました。でもちょっと現実はずい  
なりましたね。

「AGE」の映像ソフトウェアス

の話題も今までの「ガンダム」シ  
リーズの尺度で語られているみた  
いですが、本当に児童向け作品な  
ら、玩具が中心になるのソフト  
云々の判定は関係ないです。ね。  
放映時間枠も、ディレイ以上の視  
聴者を意識した感じのこれまた  
日曜夕方枠ですが、それじゃまだ  
外で遊んで子供も多いですよ

(笑)。たとえば同じ日曜でも、子  
供番組が密集する朝の時間帯で放  
映してくれば、大分スタート時か  
らの印象も現場の裁量じゃないで  
すが、上の方もここまで従来の「ガ  
ンダム」で、どこから児童番組と  
して扱うか、はつきりした範疇取  
りが弱かったようにも思えますね。

それと、こういうマンガチック  
なキャラがエピソード単位で(へ  
ちよつといいドラマ)をやってくれ  
れば「あ、いいな」って、番組の  
独特な味を出せるかとも思ったん  
です。実際の「AGE」ではそう  
いう回はほとんどなくて、そこは  
ちよつと残念でしたけどね。

僕は「ガンダム」も好きですが、  
「宇宙戦艦ヤマト」や松本アニメ  
のファンでもあるんですよ。実際  
に「銀河鉄道物語」にも参加し  
ていました。松本ワールドなら二  
枚目がいれば短足キャラもいる  
感じで自然じゃないですか。そんな  
感じじゃないかと思ってました。

今のアニメキャラはどれも線が  
多くて頭身がスラリでしょう。も  
うちょっと昔のテレビマンガっぱ

いアニメが欲しいと思ったんです。  
自分の中の引き出しで言うと、以  
前に関わったスタジオぴえろ作品  
の「NINKU・忍忍」とか「み  
どりのマキバオー」の方向ですね。

「ガンダム」で言うなら自分は直  
接関わってないけれど、一番近い  
のは「Vガンダム」かな。あの丸  
っこい温かいキャラは好きだった  
んですよ。

それで「AGE」のキャラデザ  
はさらに極端に、これ以上ないく  
らい線は減らしました。影も付け  
ていません。作画の現場では、そ  
れなりに影が入りましたけどね。

ただ「AGE」も、「AGE」  
という方向の上での世界観のリア  
リティを「こうだ!」としつつかり

見せられなかった印象も、全くな  
いわけではないです。

「AGE」のキャラクターデザインは  
「一種の『教材』」でもあった

——演出や作画の皆さんは、MS  
戦の迫力なども含めて非常に健闘  
しておられたと思うのですが、今  
おっしゃったような「AGE」独  
自の作風が、新鮮で刺激になった  
面もあるのでしょうか。

千葉 それは僕にしても「AGE」  
の中で今の時代にそっくりな実  
験」をあえてやっておくのも、続  
く世代的アニメーターのための  
「教材」を用意するという意義が  
あると思っていました。日野さん  
にしても、初めてテレビ作品の監



▲作家の長野弘道氏によるアスノ家三世代の肖像。

「ガンダムっぽいガンダム」を作るよりは  
「ガンダムの名を利用した新作」の方が  
本当の『ガンダム』に  
なるんじゃないかと思っていました。



◆◆原案では、悪魔カピエロといった風のイゼルカント。千堂氏のデザインでは一転、強大な指導者の風格を身につけた。

督を担当する山口さんにしてもいろいろ手探りの部分はあったみたいですが、僕も21世紀の定形のキヤラデザじゃなく、あえてこういう懐かしい感じのテレビマンガ調のキヤラ作画の現場に渡してどう料理してくれるか、それを楽しみにしていました。

——そういう千葉さんのお考えに山口監督などはどういう反応だったんですか？

千葉 監督は本当は、もっともつとテレビマンガつぱくしたかったんじゃないかと（笑）。

だつて、こっちが提案した新キヤラの三面図を見ながら、こゝは、こういう感じで骨格を意識して、とか言つた「いいよ、もつと崩さうよ」とかおっしゃつてしまったからね（笑）。それこそ「ど根性ガエル」くらいにやりましたんじやないかな。まあ、そこまで行くとは極端だろうけど（笑）。

——作画の皆さんは、芝居のガイ  
ドラインなどがないと作業が厳し  
いんでしょうか。

**千葉** 良くも悪くも今のアニメーターさんは、みんなマジメですから。崩す芝居の勘所が分からない人も結構いるみたいですね。こつ

過ぎても困るけど、ほどほどに  
ちとして、あんまりはっちゃけ  
ちゃいけない。だからそういつた  
でつけてちょうだいよ」と期  
待してました。だからそういった  
今回の「AGEE」の実験の部分は  
もしかすると今後に繋がる過渡期  
の一端で、これから機会を見な  
がらまた何かあるんじゃないかな  
この作品も後々にまた存在意義が  
見えてくるんじゃないかな、とも  
思っていますね。

実際に動いたキャラクターたちへ  
世代を経ていく登場人物に思う

——実際に本編で動いているのを見て、良いなと思われたキャラクターは？

千葉 フラムとかは、作画や演出の面でいい演技をしてくれたと思います。あと僕の他のオリジナルでは、レミとかセリツクとかもいいですね。

それとゼハート。個性やドラマチックさは控えめだったかもしれないが、でもあの、クロノクル（『機動戦士Vガンダム』）以来の（なにもないライバルぶり）はかなり好きですよ。最期の芝居は良かったと思いますし。

ただゼハートの仮面は抵抗がありましたね。「ガンダム」のライバルのお約束の記号で、あまり意味を感じませんでした。ユリンも可愛い子がラアのポジションを踏襲して、そういう方向に行ってしまうのかな……、と思いました変わったところでは、イワーク

が視聴者にウケたみたいですね  
(笑)。彼は下半身の体格のバラン  
スが妙だという声もあるようだけ  
ど、でも現実の格闘技の世界とか  
では、ああいう人って実際にいま  
すしね(笑)。

そういうえばキャラの身長については、もともと大雑把な並んだ比較図があつて、現在ではサンライズの方でイベント用とかのために細かく設定したものがあるみたいですよ。

——ヴェイガンのSF設定——一部のキャラはコールドスリープを経て肉体は若いけど、精神は老成しているという要素などは、デザインの際に勘案されたんですか？

千葉 それはキャラの内面を見せる演出の範疇と思うので、こっちは踏み込まないです。ヴェイガランで意識したのは、むしろ悪役としてのバラエティ感ですね。

初期のサンライズ側の案にはヴェイガン側は生存環境に関わる理由で、みんな体の一部をサイボーグ化しているという構想もあったみたいですが、実際に企画が進んでいくうちに、それはなくなっ  
てしまったみたいです。

そもそも最初の長野さんの原案にはイゼルカントとゼハート、それにザナルドがいて、どことなく「タイムボカンシリーズ」の三要素風でした(笑)。だからザナルドを最大の振り幅として、ああ、こういうのもアリなんだなと思いました。僕のオリジナルでは、終盤

のオクラムドとかも、青ヒゲというネタとかはまだ使ってなかったなど思っ採用しました。彼が頭にかかっているのは、幕末の藩閥落風の冠物です。

——子供版のデシルなんかは、いかがでしたか？

のデシルなんかは、い  
か？

千穂 あれは「可愛い悪魔子」という、それほど珍しくないパターンでしょう。あまり面白くないから、大人バージョンでやつたから、大人げないなイメー  
 じさせたりしました。あとイゼルカントは、原案からの「翻訳」ぶりをフアンの方に実際に確認したいです（笑）。長野さんの原案は本当に西洋の悪魔みたいなイメージでしたから。

ヴェイガンについては火星で地球圏と異なるどんな食生活をしているのとか、もうちょつと日常イメージを詰めて欲しい部分もありましたけど、この辺はSF考証の方の範疇かと思いますが、オクラムドを筆頭に、ヴェイガン側の服は全般的に和装っぽい印象ですが。

**千葉** 長野さんの原案にインスパ  
イアされたのと、キャラ立て、作  
画の描きやすさなどのバランスの

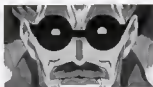
結果だと思っています。結局ウエイガンは、昭和の『仮面ライダー』シリーズみたいな、なんでもアリの悪の組織でもいいのかな、って思ってた時もありました(笑)。まあそこまではいかないのかもしれないけれど。

— 衣服全般についてですが、三





●最終話、フリットの劇団を見上げる老練のアセムと中年のキオ。わずかな置場だったが、きちんと設定が記されていた。



●ゴーグルをつけたフリットこそ「AGE」の「仮面の男」だったのではと語る千葉氏。確かにフリットは、キオが通いつく乗り換えのべき最後「ライバル」でもあった。

## 主要キャラクター 身長データ一覧

千葉さんの部屋に登場した、サンライズ設定の身長データ。面白いキャラまで設定されているが、今回は各世代の主要キャラクターのものを紹介する。実際に、2012年内の各イベント会場などに置かれたフリットたちのキャラクターフォトスポット（原寸大のキャラクターボード）は、この身長データを参考に行かれたとのことだ（\*数字が実際にボードが作成されたキャラクター）。

キャラクター名	身長 (cm)
フリット・アスノ	147
ユリン・ルシエル	148
グルデック・エイノア	181
ラーガン・ドレイス	174
ワルフ・エニアット	177
イワーク・ブライト	171
エミリー・アセム	141
ディク・ガンヘル	130
バルガス・ダイアン	164
ミレス・アロイ	160
リア・ブライ	100
ドン・ボージ	148
ラウト・エルファメル	180
ギーラ・ゾイ	183
デナム・ガレット	116
アセム・アスノ	176
ロマリ・ストーン	159
ゼハート・ガレット	184
ミレス・アロイ	160
フリット・アスノ	189
ワルフ・エニアット	177
アリス・ガンヘル	168
オブライト・ローレン	184
マクス・ハートウェイ	162
ディク・ガンヘル	154
レミ・ルース	155
フレデリック・アルグレアス	182
デナム・ガレット	162
ダズ・ローデン	187
ドル・フロスト	183
ロッド・デブス	190
キオ・アスノ	150
ウエンディ・ハーツ	156
ウットビット・ガンヘル	145
フリット・アスノ	189
ナトラ・エイナス	162
セリク・アビス	181
シナリア・マレン	173
ユノ・アスノ	169
キャプテン・アッシュ	191
フェザール・イゼルカント	171
プラム・ナラ	165
ゼハート・ガレット	184
ドリーネ・イゼルカント	169
ザナルド・ベイハート	209
ジラード・スプリガン	182
ファルク・オウラムド	187
ゼラ・ギンス	164
ルウ・アノン	140
ディーン・アノン	168

数十年前の間に服飾の見た目は大きく変わらない、でもきつと宇宙時代の文明の中で、素材とかはほとんど良くなっているんだろ、そう解釈して欲しい。

——ここで改めて、主役3人のキャラクターについて伺いたいのですが。

キオは、日野さんの発注に「いい子」という指示はあったと記憶してらるんです。デザイン上のフリットは、このキオに最後、フリットを説き伏せる力を自然に持たせられるか、でした。だって僕は、この番組のラスボスは、結局はフリットだと思っていましたから。長野さんの老年フリットの原案にもゴイグルマウスがあつて、それを見た時、「ああ、今回の、ガンダムの仮面キャラ。は、やっぱりフリットなんだな。」って思いましたね。ゼハートじゃなくて（笑）。

——そういえば、最終回ラストの年を取るキャラは、オッサンだと割と要なんです。特徴が出しやすいから。でも女性ば、ミレスとかエミリーはなかなか難しい。加齢線を一歩増やしたじけや安易です。でも下手にじけや年齢なりの魅力まで壊しちゃいますからね。

——そういえば、最終回ラストの

世代が推移する中で、地球側もエイガン側も大きな様変わりはないですね。

千葉 どうしようかなと思うところではありましたが、一年間のアニメの流れでフアッソンの様式が何回も大きく変わるのとはちょっと違う、視聴者も陣営を混同してしまう危険があるかな、と思っただけです。

——最後に「AGE」ファンにメッセージをお願いします。

千葉 この作品を観て、どこか心に留めた部分、良かったと思つた部分を、ファンの方がこれからそれぞれの中で育てていくってくださると嬉しいですね。五年なり十年なりで見返すと、また違った魅力が見えてくるかもしれない。先ほどのこの作品に込めた「実験」のことも含めて、ぜひ覚えておいてほしいです。

——最後に「AGE」ファンにメッセージをお願いします。

千葉 ええ、用意しました。本編で顔を見せないのは予め聞いていたけど、作劇の人もどんなキャラかわからないのは、気持ち悪いだろうと思つて。大往生するイゼルカントの方は、特に新規設定は用意しておらず、先行してゲームの方で同じ場面を描いてくれた、上手いアニメーターさんに作画をお願いしました。

——最後に「AGE」ファンにメッセージをお願いします。

千葉 この作品を観て、どこか心に留めた部分、良かったと思つた部分を、ファンの方がこれからそれぞれの中で育てていくってくださると嬉しいですね。五年なり十年なりで見返すと、また違った魅力が見えてくるかもしれない。先ほどのこの作品に込めた「実験」のことも含めて、ぜひ覚えておいてほしいです。

——最後に「AGE」ファンにメッセージをお願いします。

千葉 ええ、用意しました。本編で顔を見せないのは予め聞いていたけど、作劇の人もどんなキャラかわからないのは、気持ち悪いだろうと思つて。大往生するイゼルカントの方は、特に新規設定は用意しておらず、先行してゲームの方で同じ場面を描いてくれた、上手いアニメーターさんに作画をお願いしました。

——最後に「AGE」ファンにメッセージをお願いします。

千葉 ええ、用意しました。本編で顔を見せないのは予め聞いていたけど、作劇の人もどんなキャラかわからないのは、気持ち悪いだろうと思つて。大往生するイゼルカントの方は、特に新規設定は用意しておらず、先行してゲームの方で同じ場面を描いてくれた、上手いアニメーターさんに作画をお願いしました。























FUTABASHAMOOK  
グレートメカニックススペシャル

# 機動戦士ガンダムAGE メカニック&ワールド

2013年3月2日 初版発行

編集 有明会社オフィスJ.B  
総校閲 (監査役) 河合弘之  
校閲 星本智介  
表紙イラスト 市ヶ谷ハジメ  
アートディレクター 森下直樹  
(I'll Products)  
デザイナー 藤田雅  
(I'll Products)  
協力・監修 財前和歌子  
(株) サンライズ

編集人 二之宮隆  
発行人 赤坂了生  
発行所 株式会社双葉社  
〒162-8540  
東京都新宿区東三軒町3-28  
☎ 03-5261-4818 (営業)  
☎ 03-5261-4869 (編集)  
<http://www.futabasha.co.jp/>  
(双葉社の贈答・コミックブックが買えます)  
三葉印刷株式会社

© 翻読・サンライズ・MBS  
© 2013 FUTABASHA  
Printed in Japan

中丁・下丁の署名は送料別冊会社商標であり取り替へいたします。  
[制作] 全てお送りください。ただし、古書店で購入したもの  
についてはお送りできません。

03-5261-4822 (制作部)

中丁裏の「G」マーク、デジタル化時の製版情報、転写は製  
作現場上での原稿を照らし合わせています。本誌を代行製版する  
第三者に依頼してスクリーンやデジタル化すること、たとえ本人  
や関係内での利用でも製作者に違反です。

※定価はカバーに表示してあります。

## ◆グレートメカニック&関連書籍シリーズ

### Gundam SEED C.E. Mechanic & The World

グレートメカニックス  
機動戦士ガンダムSEED  
コスミック・イラ  
メカニック&ワールド  
A4判力1冊 定価 2,625 円 (税込)

第一次連合・プラント大戦  
メカニックと  
世界完全ガイド!!

好評  
発売中!

### Gundam UC Mechanic & World ep 1-3

グレートメカニックススペシャル  
機動戦士ガンダムUC  
メカニック&ワールド  
ep 1-3  
A4判力1冊 定価 1,630 円 (税込)

宇宙世紀の最新モード  
『機動戦士ガンダムUC』を  
完全解説!!

好評  
発売中!

### GREAT MECHANICS DXシリーズ

ガンダム、アニメ、映画、現実、etc  
あらゆるメカをテーマに遊び尽くす!

好評  
発売中!

4冊 (2月、6月、9月、12月) 中絶発行 0.5冊 定価 980 円 (税込)

### グレートメカニックス・スペシャル モビルスーツ全集

『機動戦士ガンダム』シリーズに登場した  
モビルスーツを一冊まるごと特集した  
スペシャル編集版!

好評  
発売中!

0.5判力1冊 定価 1冊 (税込)



ガンダムAGE

FUTABASHA  
M O O K  
グレートオカニック  
スペシャル



AGE-1  
GUNDAM AGE 1 NORMAL

AGE-1T  
GUNDAM AGE 1 TITUS

AGE-1S  
GUNDAM AGE-1 SPALLOW

WMS-GEX1  
G EXES

RGE-B780  
GENJACE

RGE-B780CW  
GENJACE LUSTON

GVV-F  
VAGAN

GVV-S  
BADT

XVV-XG  
ZEBUS

XVM-GZ  
GENJACE

XVS-XD  
PARBIA

CMS-B230  
CALA

CMS-B232  
CALA

CMS-B74E  
ELMEDA

CMS-B74X  
FIND

CMS-B28  
DESTERADO

CMS-B67  
BVALDOL

AGE-2  
GUNDAM AGE-2 NORMAL

AGE-2QB  
GUNDAM AGE-2 COUR

WMS-G88  
G BOUNCER

RGE-Q1100  
AGLES

RGE-B880  
GENJACE2

RGE-Q1101  
AGE-2 CANOPI

RGE-C380  
SHALLOLL CU

AGE-1F  
GUNDAM AGE

XVV-XOF  
ZEBUS R

XVM-B80  
ZLYDRA

XVM-D80  
KINGJUS

GVV-S  
GENJACE

GVV-SL  
GORGADO L

XVV-XOM  
ZEBUS M

ZYCDALUS

AGE-3  
GUNDAM AGE 3

AGE-3F  
GUNDAM AG

AGE-30  
GUNDAM AG

RGE-Q8  
CLANCIC GU

RGE-Q8S  
CLANCIC

RGE-Q1  
ADELE MAR

RGE-B88  
GENJACE

AGE-1  
GUNDAM

AGE-F  
GUNDAM

AGE-2  
GUNDAM

BMS  
SHALLOLL

BMS  
G EXES

GVV-X  
GUNDAM

XVS-X  
GUNDAM

GVV-W  
WAGAN

GVV-W  
WAGAN

GVV-W  
WAGAN

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

XV-F  
GUNDAM

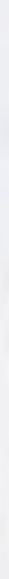
機動戦士ガンダムAGE  
メカニク&ワールド

GUNDAM  
AGE

グレートメカニックス  
スペシヤル

ス

Mobile Suit Gundam AGE Mechanics & World



機動戦士ガンダム  
AGEメカニックス  
&ワールド

双葉社

Mobile Suit  
Gundam AGE  
Mechanics &  
World

# GUNDAM AGE

©創通・サンライズ・MBS

機動戦士ガンダムAGE

FUTABASHA  
M O O K  
グレートメカニック  
スペシャル

AGE-1 GUNDAM AGE NORMAL

AGE-1T GUNDAM AGE TITUB

AGE-1S GUNDAM AGE SPALLOW

WMS-02X1 GUNDAM AGE

RGE-0790 GUNDAM AGE

RGE-0790CW GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

AGE-1 GUNDAM AGE

機動戦士ガンダムAGE  
メカニックの世界

GUNDAM

Mobile Suit  
Gundam AGE  
Mechanics &  
World

AGE

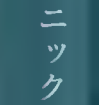
機動戦士ガンダム  
メカニック&  
ワールド

AGE

A.G.という世界、  
百年の物語の  
モビル  
スーツたち

グレートメカニックス  
スレイプニッシュ

# MOBILE SUIT GUNDAM AGE MECHANICS A.G. AGE



機動戦士ガンダム  
A.G.E.メカニックス  
&ワールド

A.G.という世界、  
百年の物語の  
モビルスーツたち

双葉社



Mobile Suit  
Gundam AGE  
Mechanics &  
World

# GUNDAM AGE

編著 三上 悠 監修 三上 悠



9784575464726



1929476019004

定価 本体1900円 + 税  
雑誌 63982-49

Printed in Japan ©Futabasha 2013

ISBN978-4-575-46472-6  
C9476 ¥1900E